no.298
1986年 12/15
アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1986

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan, Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

モスクワっ子も熱中

ソ連で開かれた「日本産業総合展」でのAM機に

あまりの人気でロープを張った「モスクワ日本産業総合展」での信水貿易の小間

ЯПОНОПРОМ-86

日本のことをソ連に紹介する展示会「モスクワ日本産業総合展86」が、十月十五日から十日間、モスクワ市のクラースナヤ・プレースニャ見本市会場で開催され、これに信水貿易㈱（本社東京、森川寿社長）が出展、日本製TVゲーム機や乗物機を多数展示紹介して注目を集め、ソ連人のAM機に対する関心の高さを示すものとなった。

この展示会は五十九年十二月、東京で行なわれた第九回日ソ経済合同委員会で開催が提案され、今回同委員会と日本貿易振興会（JETRO）が共催しその実現を見たもの。開催の趣旨は「分野を特定せず、日本の産業、技術全般を広く紹介し、ソ連側に日本製品の認識を深めさせて新しい需要を開拓するとともに、ソ連側の市場動向を知る機会とする」というもので、日本のメーカーや商社など四百六十三社が出展し、あらゆる分野の製品約四千点を展示したほか、日本の国情や茶道、ちぎり絵なども紹介した。期間中は毎日、開催時間の前半を専門家のみ、後半を一般入場時間と分けて入場料制で行なわれ、シラーエフ閣僚会議副議長らソ連政府要人も多数来場し、期間中の総入場者数は主催者側によると、「約五十五万人で予想（三十万人）を大幅に上回った。ソ連では日本に対し非常に高い関心を持っている」としている。

日本を代表して信水が出展
TVゲーム機から乗物まで

信水貿易では十五年前にソ連で開かれた同見本市に出展した経緯から、今回、主催者側の参加要請に応じたものだが、AM機を出品したのは同社だけとなった。出品物についても同社は、日本のAM機の良さ、楽しさを広く紹介したいということから、同社乗物機だけでなく、セガ社、タイトー、トーゴからそれぞれアーケードゲーム機を買い取り、また明昌特殊産業の大型遊園施設の写真パネルも持参し、これらを同社小間で展開した。同社の出品内容は次のとおり。

TVゲーム機＝セガ社「ハングオン・ジュニア」「スラップシューター」など、タイトー「バギーチャレンジ」「キックスタート」など合計八機種。いずれもミディ形式またはアップライト型で、テーブル型での出品はなかった。アーケードゲーム機＝トーゴ「モギー＆モグリン」。クレーン機＝タイトー「ダブルチャンス」。

小型乗物機（いずれも信水貿易製）＝レール走行式「銀河鉄道」、定置型「ラクダ」「観光船（バイカル号）」、ぬいぐるみ式バッテリーカー二種。

遊園施設は明昌「ルーピングコースター」「スパイラルコースター」など数点を写真パネルと一部模型展示で紹介した。

同社では「AM機、とくにTVゲーム機に大変な興味を示し、一時は小間の外側にロープを張って、小間内への立入りを制限しなければならないほど、多くの人でごった返した。この反響を見たソ連側は、TVゲーム機をソ連に輸入するため、来年早々にも来日する日程を組んでいるそうだ」としている。なおこのモスクワでの展示会と同社小間のもようは十月二十三日、NHK総合テレビの「ニュースセンター9時」の中で〝モスクワっ子モグラたたきゲームに熱中〟というタイトルで放映された。

モスクワ展での政府要人の見学（上の写真）、小間全体のようす

第68回IAAPAショー（オーランド）
記録的な入場者数に
日本からトーゴ、明昌、日邦が出展し成果

遊園地関係の世界最大の国際見本市であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメント・パーク＆アトラクションズ）ショーが十一月十三日から三日間、米国フロリダ州オーランドのオレンジカントリー・コンベンションセンターで開かれ、記録的な登録入場者数（一万三千五百九十一名）を数えるなど、話題の多い催しとなった。

同ショーには日本から㈱トーゴ、明昌特殊産業㈱、日邦産業㈱（現地法人のニッポーUSA社として）の三社が出展。これら三社ともここ数年間毎年出展しており、国際的にも有名になってきている。いずれも日本製遊園施設の優秀さを強調して成功したが、とくに日邦産業は今回思いきって小間全体をファンハウス「ジャパン・ラマ」にして来場者に強い印象を与えた。これはお化け屋敷の一種であるが、同社の出展スペース（十小間分）を全部ファンハウスにしたもので、IAAPAショーでも珍しい試みとして大いに注目された。

今回のIAAPAショーは六十八回目の催しで、ショー当日現在の事務局発表によると出展社は全部で五百一社、本館と仮設ホール、屋外展示場あわせて三十万平方フィートを使用して、盛りだくさんの出展内容となった。しかし会期中のフロリダは暑く、まるで真夏に開かれたようで、仮設ホールなどでは暑さでうだるほどだった。

入場者数が記録的に多くなった理由のひとつにこのように暑いフロリダ州オーランドで開かれたことにもよる。というのは、ここはディズニーワールドをはじめ年間を通じて楽しめる遊園地が集中しているからでもある。今回のIAAPAショーは例年になく盛り上がり、大きな転機を迎えたと言える（次号で詳報）。

ギャンブル機賭博追放でAOU
通報ハガキ配布
通報内容記入し、とく名で郵送

氾濫するギャンブル機賭博犯を撲滅するため、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）とその健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）がこのほど、AOUに対する匿名での「違法営業連絡ハガキ」を作成、AOU傘下の協会員らに配布した。

これは賭博営業を発見した場合、このハガキでAOUに通報するというもので、通報を受けたAOUでは事実を確認するなどして、賭博営業の撲滅に役立てるとしている。この通報ハガキの用紙は、AOUの会員ルートで配布されるほか、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）が会員に配布しているが、これはカタログ等の配布に添えて行なわれるもの。

通報内容は、賭博営業を行なっていると思われる営業所の店名、業種、所在地、使用されている機種名、台数、具体的な違法営業の状況——となっており、ハガキがなくともこれらの内容を記入の上、AOUへ郵送していいことになっている。《あて先＝〒105東京都港区新橋四の六の八、芝産業ビル、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会「健全娯楽営業推進委員会」》

なおAOUのほか、岐阜県ゲーム機OP協会でも、同協会独自に「違法営業通報カード」制を昨年三月から実施しており効果をあげている。

AMOA詳報 6面から

初のブロック会議

連合会の近畿・大阪、中国・四国が合同で開く

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）の近畿、大阪、中国、四国の四地区が合同で、十一月十五日、大阪・曽根崎のラウンジ銀杏にてAOU初のブロック会議を開き、今後の同会議のあり方についての検討や意見交換などを行なった。

このブロック会議の設置はAOU初の通常総会（十月七日）で決まったもので、全国を数ブロックに分け、理事会を構成しない各県の代表が集まり地域ごとの問題解決に当たるという制度。ブロック割りの構成についてはなお検討することになっており、近畿・大阪地区と中国・四国地区は別ブロックにする案が出ているが、四国地区から近畿・大阪ブロックに組み入れてほしいとの要望があったため、今回合同という形になったもの。

同会議には四地区十二協会のうち九協会から十一名（大阪と兵庫が正副会長の二名、あとは会長一名）と、加藤駿介AOU副会長が中西会長の代理として出席（定款ではAOU会長が出席することになっている）。島根、愛媛、高知の三協会は欠席した。会議は大阪AMOP協会（OAO）の梅原靖三会長が議長となって進められた。

まずブロック割りについて、今後も合同で行なうかどうかが諮られた。四国は交通の面から大阪に近いので合同を主張、また山口県は九州のほうが近いということで、大阪との合同には否定的な意見を述べたが、挙手の結果、山口県以外は全員合同に賛成し、今後も四地区合同でブロック会議を開催していくことになった。

同会議の構成メンバーについては、各協会二名以内、それ以上はオブザーバーという定款の規定が確認された。また議決権は一協会一票ということになった。以上のことは次回AOU理事会に報告、承認を求めることになっている。

ブロックあるいは各県の情報を掲載するローカル版を作り、AOU機関紙にはさみ込んで会員に配布してはどうかとの提案があったが、その作成費の予算計上が難しい協会もあるということで、今後の検討事項となった。

意見交換が行なわれ、主な意見、提案などについては次のとおり。

①メーカーが製品を発送する場合、送料は着払いが多いようだが、これをメーカーに請求できるよう、メーカーに交渉してはどうか。②映画やテレビ番組でゲーム場と犯罪、非行を結びつけて描かれる場面がよくあるが、業界で働きかけて改善できないか。③AOUの存在を行政官庁や警察にもっとPRすべきだ（いまだに旧NAOしか知らない警察署もある）。これらの意見、提案については今後検討していくことになった。

このほか加藤副会長から遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座（十二月二日）への協力、またAOU健全娯楽営業推進委員会の峯久委員長から「違法営業連絡ハガキ」への協力について、それぞれ要請があった。最後に事務局から、各協会会合の議事録を送ってほしい旨要望があった。

AOUの合同ブロック会議（上）と第3回健全娯楽営業推進委にて

G機対策を検討

AOU健娯営委第3回会合

通報ハガキの扱いは状況に応じ

AOUの健全娯楽営業推進委員会（峯久委員長）では十一月十五日、大阪・梅田の東阪急ビルで第三回会合を開き、「違法営業連絡ハガキ」の扱い方、今後の同委員会活動のあり方などについて検討を行なった。これには同委員会委員のほか、オブザーバーとしてJAMMAから六名が出席した。

違法営業連絡ハガキについては、第二回委員会で違法営業の通報制を決めたことを受けて、その具体策として実施されるもので、匿名により投書、料金は受取り人払いとなっており、二万九百枚を印刷。これをAOU会員のほかJAMMAと業界誌に配布を依頼している旨の報告があり、峯委員長は「AOUだけでなく業界全体に協力を求めたい」と述べた。

同ハガキが事務局に送付されてからの扱いをめぐって、検討が行なわれた。所轄の警察署、県警、警察庁、あるいは参議院小委員会とハガキの提出先についていろいろ検討したが、都道府県ごとにまとめて各都道府県協会（組合）にその処置を任せるほうがよい、という意見が強く出された。しかし当面はようすを見ることとし、ハガキの回収状況に応じて対応を検討することになった。なお連絡すべき「違法営業」は、賭博のほか新風営法（八号）違反を含むものとすることが確認された。

ギャンブル機対策について、出席したオブザーバーも含めて意見交換が行なわれた。「賭博に使われているギャンブル機の機種名を挙げて、これをAOUは扱わないという宣言を表明してはどうか。そういう姿勢を内外に示すことが、まず大事だ」との意見が出され、この宣言については次回の会合で検討することになった。このほか「どんな機械でも賭博に使われるからと言って、手をこまねいていては一歩も前へ進まない」、「ギャンブル機対策はひとつひとつ積み重ねていくしか解決の道はない」、「ギャンブル機を挙げる場合、メダルゲーム機も含めてはどうか。またギャンブル機をアミューズメント機としてすでに使っている業者については、その対応の仕方がいろいろと問題になる」、「ギャンブル機設置店には八号許可を与えないような陳情も行なえばよい」などの意見も出された。

なお同委員会は業界全体で健全化を進めるため、JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）と合同会議を十二月十一日に開くことになった。これはさきにJAMMA側からAOUに対し、合同会議開催の申し入れがあれば協力するとの打診もあり、これを受けてAOUからJAMMAに申し入れたもの。

同委員会の活動資金について検討し、予算を理事会に提出することになった。六十一年度の同委員会活動費として、三回開いた会合費用、通報ハガキの作成費および受取り人払いの料金などを含めて七十万円から百万円までを見込み、具体的には委員長一任となった。

このほか年末を控えての同委員会活動（違法営業への対処など）について意見交換を行なった。また峯委員長と中西昭雄会長が、次回理事会の開催日（十二月十二日）に警察庁を訪問し、通報ハガキの効果的処理などについて話し合いを行なう旨、報告があった。

特許・実用新案出願公告・公開

（11月16日～29日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお（請）は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

十一月二十一日付＝「コイン供給装置における駆動中継機」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（同）、61・263472（請）、60・104677。同、61・263473（請）、60・104678。

十一月二十二日付＝「ゲーム装置」、アルユメ㈱（東京）、61・265163、60・107104。「ビデオ式ドライブゲーム機」、㈱タイトー（東京）、61・265164、60・107590。「水平回転型遊戯機械における新機種」、平泉勤也（大阪）、61・265165、60・106787。

十一月二十七日付＝「スカイダイビング体験装置」、三井造船㈱（東京）、61・268281、60・110529。

実用新案出願公開

十一月十九日付＝「ホログラムを利用した立体または半立体にみえるパズル」、斎藤泰敏（栃木）、61・185487、60・69581。「感温動物人形」、㈱ナムコ（東京）、61・185493、60・69304。

十一月二十五日付＝「電動式スロットマシンのリールユニット」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（同）、61・188791、60・72753。「電子ゲーム機」、高砂電器産業㈱（大阪）、61・188793（請）、60・72534。

十一月二十八日付＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、61・191081、60・74971。同、61・191082、60・74970。同、61・191083、60・74972。同、61・191084、60・74973。「テーブル型テレビゲーム装置」、㈲タイヨーシステム（東京）、61・191090（請）、60・74758。同、61・191091（請）、60・74759。

ポルノソフト自粛

パソコンソフト協が決議、製造販売に制限

パソコンソフトのメーカー団体、㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（事務局東京、小林英愛会長、正会員約百六十社、賛助会員約四十社）では十一月四日、国会でも問題になったワイセツ性の強いアダルト・ゲームソフトの製作、販売を自粛することを決議し、この内容を警察庁、通産省に通知するとともに、流通団体へも販売自粛を要請した。

この決議は同協会の定例理事会（十一月四日）で決定したもので、それによると「青少年の健全な育成を阻害するパソコンソフト」について今後、製作、流通、販売を厳しく自粛するよう会員に要請すると同時に、アダルトソフトの「十八歳未満者への販売の禁止」表示の徹底を強化し、過大に煽情的な広告も自粛するよう要請する――となっている。

問題になるようなアダルトソフトは三年ぐらい前から登場、通常のゲームソフトの売れゆきが横ばいになった約一年前から急速に市場で伸びてきた。これについて同協会では当初から問題視していたが、製作メーカーの大半が非会員（アウトサイダー）であること、表現の自由に関する問題であることから、慎重な対応が求められていた。ところが、アダルトソフトの内容は婦女暴行を題材にしたものや露骨な性表現をするものなどエスカレートする一方で、とうとう十月二十一日の衆議院予算委員会で、青少年に悪影響を与えるものがあり政府として適切な指導をすべきではないかと指摘（草川昭三氏、公明）がなされるに至り、協会でも決議することになったもの。

現在、パソコンソフトを製作しているのは約四百社、うちアダルトソフト・メーカーの九割はアウトサイダーとのこと。協会員の製作会社ではすでに自主的に出荷停止しているところもある。また、パソコンソフト取引業者の約九割は組織化されており、その「流通懇談会」も自主的に販売自粛することを明らかにしており、流通段階でアダルトソフトは自粛に向かうものと見られている。

なお同協会では今後の自主規制に関し、十二月九日の定例理事会で基準作りの検討など進めていく、とのこと。可能性としては「映倫」のような公共性を持った審議会による審査制度の設定も考慮されている。

パソコンソフトと業務用TVゲーム機の業界はTVゲームの開発では同じ水準にあるが、業務用ではこれまでアダルトソフトの問題は表面化してきていない。しかし、脱衣ものなど業務用でも問題はくすぶっており、パソコンでのアダルトソフト問題は十分検討する価値があるものと見られている。

ミニトレインなどの輸入販売で

日邦、英伊と提携

セバーン・ラム社の汽車

日邦産業（本社大阪府吹田市、岡屋裕造社長）は、十月六日付で英国のセバーン・ラム社（本社ストラッドフォード、マイケル・セバーンラム社長）と業務提携し、セバーン社製乗物機の日本および東南アジアにおける総販売代理店となった。またセバーン社を通じて、イタリアのジオッチ・ドット社（本社トレデゾ）の乗物機についても同様な販売代理店となる業務提携を行なった。

セバーン・ラム社は、六十年ほど前から精密スケールモデルを作り続けている英国の歴史ある会社で、博物館展示用に古い機械や乗物機を再現したり、工芸品のモニュメントなどを作ってきた。古い機関車の精密なスケールダウンモデルで、蒸気で動く製品も作っており、遊園地に設置することもあったが、遊園施設として量産したことはこれまでなかったという。

日邦産業は二年前の米国IAAPAショー以来、セバーン社と密接な連絡を保っており、東京のAMショーで正式に業務提携した。その第一弾として取り扱うのは、百八十五㍉ゲージのレール走行式乗物機「ハンスレット0―4―0」。これは英国で百年以上前につくられ、石切場の輸送用に使われていた蒸気機関車の精密な三分の一モデルで、蒸気で動く。日邦産業ではこれを電動にして販売することにし、東京のAMショーで実物展示し注目を集めた。

セバーン社ではこのほか、さまざまな汽車を製作しており、日邦産業では「ハンスレット」に続けて、より大型の「リオグランデ」を輸入する予定。

またセバーン社はイタリアのジオッチ・ドット社の総代理店であるが、同社と日邦産業の業務提携を機に、日本と東南アジアにおける販売は日邦産業が行なうことが決定した。ジオッチ社は大、小の園内バスを作っており、第一弾としては汽車をデザインした園内バス「ロードトレイン」を輸入することになっている。

これらの乗物機に関してすでに引き合いもあり、日邦産業は今後、積極的にこれらの製品を輸入していく、としている。

G機賭博で警告

長崎健娯業組合・通常総会

青少年問題対策では県も評価

長崎県健全娯楽業組合（事務局佐世保市、平岩勲理事長、組合員数二十七社）では十一月十八日、長崎市の長崎グランドホテルで第六回通常総会を開き、六十年度事業報告および収支決算案を承認したほか、情報交換を行なった。

同総会には十二社が出席。六十一年度事業活動計画については、会員の増強、PTAや警察ほか地域の関係諸団体との意見交換を活発化することなどで承認となった。なお同組合ではこれまで、会費収入だけでは十分な活動ができないので、その都度必要費用を徴収してきており、このためとくに予算案は作成せず、事業年度末の決算報告で承認を得るという方式をとっている。

来賓として県警本部防犯課係長の田中警部補、同営業係長の福島補佐、県教育庁青少年社会教育課の松尾課長、県青少年教育センターの末吉局長、そして西岡県会議員の五氏が同総会に出席。このうち挨拶に立った田中警部補は、同組合員のロケでは新風営法の違反もなく、また子どもへの配慮を行なっていることを評価した上で、営業時間厳守の確認とギャンブル機による賭博に関して警告を行なった。また松尾課長は「組合員のゲーム場は青少年健全育成に積極的に取り組んでいるので、PTAや補導員には、そういうゲーム場への立ち寄りをできるだけ控えるよう指導している」と語った。末吉局長はPTA、学校、業者が考え方を統一して一体になるべきだと主張した。

このあと来賓者との間で、補導員の問題などについて質疑応答が行なわれた。

通常総会に向け提出議案を審議

東京AMOP協 第十一回理事会

東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局東京、中西昭雄会長、TAMOA）では十一月十八日、東京・新橋の「田毎」で第十一回理事会を開き、第二回通常総会への提出議案などを審議した。

同協会の会員数は、八月末日現在で会費未納者を退会とみなし、その結果八十九社となっている。

六十年度（同協会では「第二期」と呼ぶ）事業報告案、決算案は一部字句修正して了承。決算案では会費収入が見込み額の五〇％強の約六百三十万円、AOUの事務代行手数料を含む雑収入が約九百万円で余剰金が約四百九十万円となり、借入金が約五百五十万円に、繰越損失が約百七十万円にそれぞれ前期より減少、改善された。六十一年度（第三期）事業計画案は「健全娯楽営業推進委員会」を新しく設けることなどを盛り込み了承した。

このほか役員改選で理事の増員を確認。また懸案事項の〝準会員制度〟は諸般の事情から廃案とすることになった。九月下旬開催「シルバー・フェスティバル」（東京都福祉局主催）への参加報告があった。

養成講座に協賛 新春互礼会検討

大阪AMOP協 第十五回理事会

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、OAO）では十月二十九日、大阪・梅田の東阪急ビルで第十五回理事会を開き、「遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」（十二月二日、大阪で開催）への協賛を決めたほか、新春互礼会など検討した。

同講座はJOUとAOU共催だが、開催地の地元協会として協賛し、会場などの準備を進めることになった。

新春互礼会は森本登理事から説明があり、一月中旬に総会とともに開く方向で進め、実現できなければ総会と互礼会は別個に開くことで了承された（その後一月十三日に総会を兼ねて開く予定になりつつある）。

伊藤功理事（㈱タイトー）の異動により、同社後任（未定）の人を理事に選任することを了承。

また近く行なわれる役員改選について、基本的に全員留任とし、監事の奥谷節夫氏（関西カクタス）は高井一美氏（高井商会）と交替する――との方針が確認された。

新潟AMOP組合第7回通常総会

G機追放の方針

役員改選で正副理事長は再任

新潟県アミューズメントオペレーター組合（事務局新潟市、石川忠太理事長、会員数三十四社）では十一月六日、市内の新潟第一ホテルで第七回総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および事業計画案を承認した。また役員改選を行ない、石川理事長が引続き再任となった。

同総会には、二十八社（うち委任状五社）が出席。冒頭挨拶に立った石川理事長は「この一年は新風営法の影響でいろいろと多難だったが、組合員の団結で乗り越えてきた。今後も協力して業界発展のために頑張っていきたい」と述べた。

六十年度事業報告および決算案を異議なく承認した後、役員改選に移った。これは任期満了に伴うもので、理事長については石川氏の再任を決定、そして副理事長以下の役員については理事長に一任することになった。そこで石川理事長は副理事長三名と同組合長岡支部の支部長（理事）の計四名を再任し、ほかの役員は総会終了後に指名、決定した。その結果、新役員態勢は次のとおりとなった。

理事長＝石川忠太氏（大興商会）、副理事長＝杉原匠氏（有新潟アミューズ）、宮田政三氏（株ミヤサン）、本間徹氏（セガ社）。

理事＝桜井偉久男氏（有プレイランド、長岡支部長）、山田修英氏（公楽園）、中島薫氏（有中島商事）、阿部敏和氏（株タイトー）、寺井秀夫氏（株ナムコ）。

会計＝杉原匠氏。

なお同組合ではセガ社、タイトー、ナムコの三社については常任理事とし、うち一社を副理事長とするルールとなっている。

六十一年度事業計画案は主に次のような内容のものを承認した。①八号営業規制対象外のロケーションの自主規制、②ギャンブル機の追放、③組合員の拡充（未加入者へのPR）――など。

最後に来賓として出席した県婦人青少年課の広川主任、県警本部の宮沢警部の両氏から挨拶があった。広川主任は「ゲーム場と補導員のトラブルを防止するため、補導センターで補導に当たっての留意事項を定めるべく検討している」旨の報告を行なった。また宮沢警部は「ゲーム場関係での非行は少なくなってきている」とし、健全営業と営業時間の遵守をさらに望み、また「賭博のうわさを聞いたり、見た場合は連絡してほしい。厳しく取り締まる」と語った。

新潟県AMOP組合総会（上）と神奈川県AMOP協総会のようす

山梨AMOP協会第二回通常総会

注意事項を徹底

冬休みに向け非行防止を中心に

山梨県アミューズメントオペレーター協会（事務局甲府市、畑晴夫会長、会員数五社）では十一月六日、同協会事務局（有ニュースター内）で第二回通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選を行ない、全役員を留任としたほか、冬休みに向けて管理者の注意事項を記載した文書を作成した。

この文書は青少年の非行防止に対してゲーム場管理者が留意すべき点を挙げたもので、①営業時間、②不良行為、③喫煙、④多額の金銭消費についてそれぞれ注意を喚起した上で、青少年健全育成の面での⑤補導員や警察への協力――の五項目を掲げ、各項目ごとに管理者のとるべき態度を示している。これは十二月中旬に会員に配布することになっている。

このほか六十年度の活動報告が承認された。六十一年度活動計画については、会員増強とゲーム場従業員の教育を中心に進めることになった。なお同協会では会費の徴収を行なっていないため、予決算の審議はなかったが、今後、活動の充実を図るため会費徴収を検討するとしている。

神奈川AMOP協初の通常総会

事業収益で配当

「みなと未来博」参加へ働きかけ

神奈川県アミューズメントマシン・オペレーター協（事務局川崎市、加茂飛智男理事長、会員数三十一社）では十一月十日、横浜市の横浜郵便貯金会館で第一回通常総会（第一期）を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また役員改選を行ない加茂理事長を再選した。

六十年度（第一期）事業報告案ならびに収支決算案が異議なく承認された。決算書によると共同購入などの事業収益約百二十七万円のうち、配当金として出資金割当で約十五万円、共同購入比率で十万円が組合員に還元され、積立金など差し引き約九十五万円が次期へと繰り越された。これに関して加茂理事長は「設立一年目で配当が出ることは、組合活動が非常に活発に行なわれたことを示し、大変いいことだ。次年度の活動に大きな弾みをつけることにもなる」と語っている。

六十一年度（第二期）活動計画案については、次の四項目を骨子として異議なく承認となった。①六十四年開催の博覧会「みなと未来博」（横浜市主催）の遊園地部門を同組合が担当できるよう主催者側へ積極的に働きかけること、②組合員相互の親睦の緊密化を図ること（情報交換を兼ねた親睦の場を月例会として設ける）、③共同購入の拡充、④県警および諸機関とのコミュニケーションの緊密化を図ること。

役員改選については任期満了に伴うもので、加茂理事長（有東横娯楽）、宮治実副理事長（株富士娯楽）、浅井克祐専務理事（有総合自販）はいずれも留任となり、他の理事の選任は理事長に一任された。その結果、加茂理事長は全役員を留任とした。

なお総会終了後の懇親会では、埼玉娯楽事業者協の佐藤信理事長と菅原幸久理事も出席し、意見交換が行なわれた。

日中経済を考える討論会で提言

泉陽の山田社長

「日中経済を考える」シンポジウム（朝日新聞社、中国・経済日報社共催）が九月二十七日、大阪市の大阪商工会議所で開かれ、泉陽興業㈱（本社大阪）の山田三郎社長が討論に参加した。

これは日本と中国の新たな交流のあり方を探るという趣旨で開かれ、日中双方の経済人や学者が討論を行なったもの。その中で山田社長は、同社の中国での実績を示し中国レジャー産業の可能性を述べ、信頼と互恵の精神での交流を提言した。

エス・エヌ・ケイが

米国子会社設立

SNK製品展開の拠点として

㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）は、十一月六日シカゴで開かれたAMOAエキスポを機会に、米国西海岸に現地法人「SNKコーポレーション・オブ・アメリカ」を設立することを明らかにし、このほど発足させた。

これは同社のTVゲーム「ASO」「怒」の米国での売れゆきが好調のうえ、さらに「怒号層圏」など新ゲームを展開していくため、米国での戦略拠点を設けることになったもの。十一月十八日付で新発足した子会社の経営陣は次のとおりとなっている。会長＝川崎英吉氏（SNK社長）、社長＝井川真一氏（SNK営業部長）、副社長＝ポール・ジェイコブ氏（もとエキシディ社副社長）。

SNKでは昨年来、同社のTVゲーム機の北米市場での独占的販売権を米国西海岸トレード・ウェスト社（本社テキサス州コシカーナ、ジョン・ロウ社長）に与えており、新ゲーム「ビクトリー・ロード（怒号層圏）」も同社を通じて発売されることになった。これらは各ゲームごとに契約を結ぶ方式で、今後は米国SNK社を通じてマーケティングが行なわれることになっている。

新会社の所在地などは次のとおり。

SNK Corp. of America, 246 Sobrante Way, Sunnyvale CA 94086 U.S.A.
phone (408)736-8844

上の写真はシカゴにて米国子会社を発表したSNKの井川氏、川崎氏、ジェイコブ氏。下の写真はAMOA会場に向う本紙主催視察団

本紙の第10回米国視察ツアー

今年は14名出発

米国AMOAエキスポ86を視察するための日本からの視察団は、本紙主催のツアー（総勢十四名）が研修など成果をあげたほか、ダイエーレジャーランド主催（二十八名）、AM産業出版主催（八名）がそれぞれ渡米した。

また同エキスポ会場に設けられた、世界各国の業界誌紙を並べた「プレスボックス」に、日本からは例年どおり本紙だけが参加して、国際交流の一助とした（次号で報告）。

論潮

内部での問題

あわただしく今年も終ろうとしている。今年も優秀なTVゲーム機が数多く発売され、なんとなくAM業界全体とすれば持ちこたえたことになるが、経営の悪化・鈍化を訴える中小オペレーターの声は次第に増えてきており、全般的に見通しはそう明るくない。

日本独特のオペレーション形態であるメダルゲーム（ギャンブル機を賭博に使うのではなく、機械ゲームの世界を広げようとする試み）では、十数年前のルール遵守という美徳が次々と崩れていっており、ギャンブル化が一層進行するに至っているのも、AM業界を取り巻く環境悪化のひとつに数えられる。AM機とギャンブル機の区別もできないオペレーターが現われ、これらの区別に添ったオペレーション上の区別もあいまいになりつつある。こういうことでAM業界自体が、もっとひどい危機に直面することになるだろう。そうした危機を回避するためには、根元から業界浄化しなくてはならない。これは口先でいくら叫んでも、実行されない限りどうしようもないことなのである。

家庭用TVゲーム、とくに「ファミコン」の業務用AM機に与える影響は、マイナス面がさしたる根拠もなくとりざたされたが、むしろプラス面のほうが多かったのではないか。「ファミコン」が子どもたち（や大人たち）に与える影響も、理解する気のない人は別として、プラス面のほうが多かったのではないか。そうでないとしたら、どうして九百万台もの「ファミコン」が出回るようになったのか、を説明しなくてはならない。

「ファミコン」は空前のブームとなったが、同じアミューズメントのTVゲームでも、業務用（ことにそのオペレーション）に対する評価は低い。これは、新風営法によって風俗営業に取り込まれたことからも明らかである。風営という規制から解放されるべきだが、AM業界はそのための努力を怠っていると思われる。それが一番の問題だろう。

カードシステム コインコが出品

データショウ86で

OA機器の総合展「データショウ86」（社日本電子工業振興協会、通信機器工業会共催）が十月二十八日から四日間、東京・晴海の国際見本市会場で開催され、これにAM業界関係からサン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）と㈱日本コインコ（本社東京、岡田真治社長）が出展した。

同ショーは毎年秋に開かれ、今回は十四回目で百五十五社が出展。

サン電子は、電話回線を使ってデータ通信を行なう自動発着信装置「マイルーパー」シリーズ、画像転換装置などの紹介を行なった。

日本コインコは、同社「NCCカードシステム」をアピールした。同カードシステムについて同社によると「パチンコ店ではすでに六店舗で使用されており、年内には計十店になる予定。またゲーム場（八号営業）では使用すべく検討を進められているのが、現在二店舗ほどある」とのこと。

大森節夫氏が新社長に就任

大森電気

業務用TVゲーム機メーカーのひとつ、大森電気㈱（本社東京都武蔵村山市）の社長が交替、前社長の弟である専務が社長となり、前社長は会長となった。

これは十一月十日の取締役会で決まったもので、異動内容は次のとおり。取締役会長＝大森勝雄氏（社長）。代表取締役社長＝大森節雄氏（専務）。

事務所移転

㈱テーエス＝山形市蔵王飯田一四八八、☎（〇二三六）四一―六六九三、立里一正社長。

㈱レジャーサービス＝東京都新宿区大久保三の九の五の一一、☎二〇八―八二五九、佐藤修社長。

㈱エス・エヌ・ケイ東京支店＝東京都千代田区神田和泉町一の三の四、青木ビル、☎八六五―九四三一、菅原一支店長（十二月二十日付で移転）。

《アミューズメントＴＶゲーム機》

日本の製品安定供給 米国メーカーも意欲

長期の営業に耐える"優秀なＴＶゲーム機"

タイトー「キック＆ラン」は欧米市場優先

米国ロムスター社の小間にて（左から）保木孝仁社長、タイトーの鈴木実販売・貿易部長、ＳＮＫの川崎英吉社長

米国アタリゲームズ社のパーティー（6日夜）にて、（左から）テイラー販売担当副社長、中島英行社長、ブレイクス国際担当副社長

米国のアーケードゲーム場での主役は、当然ながらＴＶゲーム機（売上げが全体の七四％）である。そして、これまた当然ながら、日本のようなテーブル型はなく、アップライト中心である。それらアップライト型ＴＶゲーム機の多くは、「ミズ・パックマン」とか「ギャラガ」など数年前のヒット作によって占められており、これに最新ゲームが加えられていくことになる。日本のゲーム場の多くが、次々と最新ゲームを投入していくのとずいぶんようすが異なる。ロケーション事情が異なることもあるが、それにしても日本では古いとされるゲーム機がしっかりと稼動しているのを見ると、考えを改めさせられる。

タイトーの新製品「キック＆ラン」（1－4人用）。足もとのスイッチに注目

米国市場に出回っているアップライトには、完成品本体（デディケイテッドとも言われる）と、基板交換などの改造キット式があり、どちらか一方しかないゲーム、どちらも用意されるゲームとあり注意しておかねばならないが、日本のように改造キット式が多くない。米国任天堂の「ＶＳシステム」、バリー・センテ社の「ＳＡＣ」、シネマトロニクス社の「シネマット」など、各社でいろいろな改造パックを用意しているところもあるが、テーブル式の改造と異なり、全面的に仕上げる必要があるところから、結局ディストリビューターによって改造仕上げされたものが供給される（簡単なものはオペレーターで）ということになる。

着実に市場回復

こうして米国のオペレーターの収入はここ一、二年確実に上昇してきている。この景気回復は新製品購入意欲となって表われ、各地のディストリビューターを復活させた。三、四年前の供給過剰、メーカーとディストリビューターの低滞といった状況は、次第に回復されつつある。その間、日本からのＴＶゲーム供給が続き、米国のいくつかのメーカーは消滅していった。生き残った米国のメーカーは、16ビットＣＰＵ、高解像度カラーモニターなどの技術を前提に、日本のメーカーとはひと味ちがった開発を続けている。

その代表的なのがアタリゲームズ社で、「ガントレット」など一連のヒット作により黒字会社となって、今では米国業務用ＴＶゲーム機メーカーのトップに返り咲いた。一方、破産していたシネマトロニクス社やエキシディ社も、それぞれ再建するに至った。反面、バリー・ミッドウェー社は今年「ランページ」で小ヒットを出したのにとどまり、勢いがない。こうして見ると、アタリゲームズ社を除いて米国のＴＶゲーム分野は日本の開発メーカーに依存している、と言わねばならない。

シネマトロニクス社の「デインジャー・ゾーン」。空中戦テーマのＴＶゲーム機で、操作盤を振るとモニターもいっしょに動く

アタリの７２０

アタリゲームズ社は、「ガントレットⅡ」、「チャンピオンシップ・スプリント」、そしてスケートボードをテーマにした新ゲーム「７２０」を出品した。これは町の中どこでもスケートボードで遊べる夢の街"スケート・シティ"を舞台にしたもので、プレイヤーが究極の技とも言える二回転技（三六〇度の二倍で七二〇度）に挑んでいく。ゲーム内容も凝っているが、技術的にも二十五チィン高解像モニターと、八つのスピーカーを備えるなどかなり工夫されている。

ＡＭＯＡ、アタリの小間ですりばち状のスケートリンクが設けられ、実際のスケボーによる演出もあり、黒山の人だかりとなった。こうしたデモンストレーションがなくとも、「７２０」は十分注目されるべきゲームと思われる。

バリー・グループのうち、バリー・ミッドウェー社は三人同時プレイの「ランページ」と、同様に三人用「パワー・ドライブ」を出品。またバリー・センテ社はガン／ドライブ式の「ナイト・ストッカー」と、「ストリート・フットボール」を出品した。しかし、話題性の乏しい出品内容で、バリー・グループのＡＭゲーム機分野に対する熱意の少なさを示していた。

バリー・グループの小間のようす。バリー・センテ社が手前で、バリー・ミッドウェー社が奥を使用している。全体に小間は小さくなった

米国コナミ社の小間にて。中心に「ウェック・ルマン24」スピンタイプを置き、周囲を同社アップライト型で固めた

フリッパーで好調のウィリアムズ社は久しぶりにＴＶゲーム機に挑戦、かつてのヒット作「ジョースト」の続篇として、「ジョーストⅡ」を発表したが、内容は今ひとつとされている。

むしろシネマトロニクス社の健闘ぶりが注目されるべきだろう。「シネマット」シリーズで次々とゲームを送り出し、最新作「デインジャー・ゾーン」、「レッド・ライン」を発表した。前者は空中戦をテーマとしたもので、モニター1操作盤部分が本体の上に乗っていて、ゲームの進行とともにさまざまに動かすことができる。これはモニター部分を固定してきた従来機からすると、画期的なアイデアと言わねばならない（メカニズムに問題がないとは言い切れない）。

もうひとつの「レッド・ライン」は、スプリントタイプのドライブゲーム機。

エキシディ社も同じようなドライブもの「００７７」（００７ではない）を出品、００７のテーマ曲ふうのゲームミュージックを出していた。こうしたドライブものは、細かい映像で、車がアイテムをとったり、カーチェイスを行なったりするが、あまり関心を引かない。

米国コナミ社の小間にて（左から）ベン・ハーレル社長、英国デイス・レジャーのデイス社長、コナミ工業の菱川文博会長

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社）の小間にて、荒川実社長。米国仕様ファミコン（ＮＥＳ）の動きも好調、と語る

充実するＶＳ機

日本では業務用を出さない米国任天堂の動きはユニークであるが、同社は"ＶＳ（またはユニ）システム"をいぜん手堅く展開しており、事実ＶＳシステム市場は重要な役割を果していると言われている。今回の小間の中心に置かれた「ＶＳスラローム」は、スキー滑走をテーマとしたもの。英国のソフト会社であるレア社が開発したものを、米国のレア・コインイット社（コインイット社との合併会社）が間に入って、米国任天堂にライセンスする——との契約に基づいて発表された初めてのゲーム。スキーと同様の操作方式など、けっこう面白い。

アタリゲームズ社の新製品「720°」。大型画面でキャビネットも独特のもの

米国任天堂はコナミ工業からのライセンスを受けた「ＶＳグーニーズ」「ＶＳグラディウス」も発表した。同社・荒川実社長はＶＳソフトの拡充に意欲を見せている。これはＶＳシステムだけでなく、十ゲーム内蔵式の「プレイチョイス10」でも同様で、さらに十ゲーム追加（二十ゲームとなる）するもようだ。追加されるゲームにはテクモやハドソンのソフトも予定されている。

セガ社、コナミ

日本の開発メーカーによるものは、米国での子会社、許諾先のメーカーやディストリビューターから出品されることになる。うちセガ社は米国セガ社から、「アウトラン」をメインに「エンデューロレーサー」を出品。「アウトラン」ではゲームコンテストを開き、高額の賞品を用意していた。同社のゲームは確実にヒットすると見られている。

タイトーはタイトー・アメリカ社が一段とスペースを広げて、新ゲーム「キック＆ラン」を発表。これは並行輸入問題などから、日本での発売を遅らせて欧米市場でまず展開するもの。足もとにペダル状のスイッチがある。ゲーム内容はサッカーの対戦もの（一—四人同時プレイ、三人以上ではチームを組む）で、ボールのキックはこの足元のペダルで行なう。この製品方はとくに欧州の業者に好評だった。

同社からは他に、試作品「ダライアス」、ガンもの「サイクル・シューティング」、ＰＣ基板ものの「奇々怪界」「アルコン（スラップ・ファイト）」など。またタイトーから販売許諾を受けて米国ロムスター社から、「アルカノイド」「バブルボブル」など出品された。うち、いわゆる卓上式（カウンタートップと言う）の「アルカノイド」などが、大いに評価されている。

卓上型「アルカノイド」

米国ロムスター社ではタイトー製品のほか、カプコン製品も出品した。そのカプコンは新ゲーム「サイドアーム」「アレスの翼」「スピード・ランブラー（ラッシュ＆クラッシュ）」を出品した。米国カプコンの出展は今回が初めてである。

米国コナミ社は体感ゲーム「ウェック・ルマン24」を中心に据え、新ゲーム「ダブル・ドリブル」のほか、ＰＣ基板の「トップガナー（ジャッカル）」「ライフ・フォース（サラマンダー）」を出品。うち「ダブル・ドリブル」はバスケットボールをテーマにしたもので、完成品本体で展開される予定とのこと。

麻雀以外は全部

データイーストＵＳＡからは、データイースト「ラストミッション」、ウッドプレイス開発「ファイヤートラップ」（日本以外ではすべてデータイーストが独占的に販売する）、そして辰巳電子開発の「ロックオン」（北米市場のみデータイーストＵＳＡが独占的販売）が出品された。同社のディストリビューター網は、アタリゲームズ社などのそれに匹敵するほどで、安定して製品が供給されている。

ニチブツＵＳＡは日物「ＵＦＯロボ・ダンガー」「ニンジャ・エマキ（妖魔忍法帖）」を出品。また、米国テクモ社は新ゴルフゲーム「ティード・オフ」のほか「ライグラー（アルゴスの戦士）」「ソロモンの鍵」を出品、両社とも米国市場での展開に意欲を見せた。

米国サン電子は今回初の出展。同社の出品機は説明を要する。「ボディスラム（ダンプ松本）」「カルテットⅡ」はセガ社からの許諾品。これ以外に"ＶＳシステム"ゲームが二点あり、ＶＳシステム化することについて米国任天堂のライセンスを得ている。二ゲームはナムコ開発の「ＶＳスカイキッド」、ＳＮＫ開発の「ＶＳアテナ」。いずれもアップライトでＶＳシステム版は参考出品となっている。

米国資本のメーカー、ディストリビューターからも、いくつか日本のＴＶゲームが披露された。メトロン社は、基板でヒットした「マットマニア

タイトー・アメリカ社の小間のようす。左側に３画面の「ダライアス」があり、日本と同様その内容で大きなアトラクションとなった

アタリゲームズ社の小間にて。大きなセットは、スケートボードのプレイヤーによるデモンストレーションのため設けられた

AMOA・EXPO'86　AMOA・EXPO'86　AMOA・EXPO'86

ウィリアムズ社の小間にて、同社オーナーのひとりであるニール・ニカストロ氏（左）とタイトー鈴木実部長

《フリッパー・ピンボール》

シカゴのメーカー3社とも機種絞る

開発盛んなウィリアムズ社ら　世界的ヒットで経営も安定化

米国サン電子の小間にて（左から）吉田喜春副社長、リチャード・ロビンズ副社長、ジョー・ロビンズ社長・前田昌美会長

フリッパー分野ではウィリアムズ社、プリミア・テクノロジー社の勢いがますます盛んになり、両社とも安定したヒットゲームを出している。うちウィリアムズ社は昨年に引続き、ショーの前夜シカゴ市内のホテルで同社ディストリビューターを招いてのレセプションを催し、世界各地で貢献したディストリビューターを表彰。極東地区では昨年に引続き、タイトーが受彰した。

ウィリアムズ社は一昨年の「スペース・シャトル」以来たて続けにヒット作を出してきており、昨年の「コメット」の後も、「ハイスピード」「グランド・リザード」、「ロード・キングス」と、年三、四作のフリッパーを出荷。それぞれ程度の差こそあれ、ヒット作となっている。とくに「ハイスピード」は「コメット」以上の世界的ヒットで、インカムも順調に伸ばしているため、フリッパー市場を完全に回復させたと言ってよい。

これはゴットリーブ・フリッパーを開発、製造してきているプリミア社にとっても同じことで、同社の場合は昨年の「ロック」以後、「レイブン」「ハリウッド・ヒート」そして「ジェネシス」と続いており、ウィリアムズ社ほどではないが安定している。一方、バリー・ミッドウェー社は昨年の「エイトボール・チャンプ」以後、「モータードーム」「ブラックベルト（黒帯）」、そして「スペシャル・フォース」と続けているが、前の二社の勢いに追いつかないようだ。これはバリー社グループ全体からくる方針が弱いからだろうか。

フリッパーでは優秀なゲームが順調にヒットとなっていることから、中途半端なメーカー品は姿を消した。これは、昨年までの傾向にストップがかかったことを意味している。欧州製品、改造キット版もほとんど出品されなかった。十分納得できる優秀なフリッパーが出荷されるのに、中途半端なものは必要ないという感じである。

ウィリアムズ社の「ピンボット」

バリー・ミッドウェー社の「ストレンジ・サイエンス」

こうして、フリッパーメーカー三社はいずれも機種をひとつに絞ってAMOAエキスポ86に出品した。ウィリアムズ社は「ピンボット」、プリミア社は「ゴールド・ウィングス」、バリー・ミッドウェー社は「ストレンジ・サイエンス」。他に発売中の新製品もあるが、三社とも一機種に絞って出品した、というのも珍しい。

「ピンボット」はプレイフィールドに数多くのフィーチャーを備えているだけでなく、これまで培った音声効果、メッセージ表示など盛りだくさんの特徴を備えている。その上で、これが一番大事なことだが、プレイヤーが引きずり込まれるようなゲーム展開ができる点である。ゲームテーマは太陽系を舞台にロボットが活躍するものだが、ゲームの組立て仕上げがよいので、ヒット間違いなし、と見られている。

注目されるデコ

プリミア社の「ゴールド・ウィングス」はジェット戦闘機をテーマにしたもので、これも盛りだくさんのフィーチャー、音響効果、メッセージ表示がある。このフリッパーの場合はとくに、プレイフィールド左上部にボールが宙返り走行できるループレーンを設けており、特徴的である。これもプレイヤーが十分親しめるものに仕上っており期待できる。

バリー・ミッドウェー社の「ストレンジ・サイエンス」は気の狂った科学者をテーマにしたもので、これも凝っている。しかし、同社フリッパーの場合は開発でそこそこ頑張っても、供給面で頼りない感じがするので、今ひとつ評価は定まらない。前作「スペシャル・フォース」も出荷されたが、さほど売れていないのである。プレイヤーが長く親しめるのかどうかも疑問だ。

以上のほか、フリッパーではスペイン、MAC社が改造キットを紹介したのにとどまった。一方、米国のフリッパーメーカーとして、元スターン社のデータイーストUSA社がスターン氏を起用して新しくシカゴに工場を起こす、という動きがある。フリッパー市場がこれほど安定してきているので、開発／供給面さえしっかりしておれば、十分やっていけそうで、データイーストの方針が注目されている。

AMTVゲーム機、フリッパー以外のアーケードゲーム機では（クレーン機を除き）、今回はさほど目新しいものはなかった。だがミニボウリング機「チックタック・ストライク」（WMS社）など評価していいと思う。

フリッパー「ゴールド・ウィングス」だけを20台近く出品した米国プリミア・テクノロジー社の小間のようす

初出展となったカプコンUSA社の小間では「サイドアームズ」をはじめ、カプコンのTVゲーム開発力を強調する装飾となった

AMOA・EXPO'86　AMOA・EXPO'86　AMOA・EXPO'86

ニチブツUSA社の小間にて（左から）タイトーの中西昭雄相談役、日本物産の鳥井末治社長

（エキサイティング・アワー」に続き、その対戦版「マニア・チャレンジ」を出品した。同ゲームはテクノスジャパン開発、著作権はタイトーアメリカにある。ステータスゲームズ社はウッドプレイス「クラッシュ・ロード」の卓上型を披露している。

ベテラン、ホッチバーグ氏のコインイット社はジャレコ「バルトリック」をポニーⅡタイプで紹介。とくにポニー・キャビネットが初公開となり注目された。

灰色機など減少

日本のPC基板を扱う米国業者は淘汰されており、出来の良し悪しに関係なくゲーム基板を扱ったり、出品したりするケースは大幅に減少した。第一、日本でヒットしたからといって米国市場で必らずしもヒットするとは限らないのであり、その逆もまたあり得るのである。ましてや、日本でもたいしたことがないものが、どうして米国市場で期待できるのか、という疑問がある。こうした疑問を解消するためにも、米国の基板業者が淘汰され、ある程度安定した供給ルートが確保されるようになった点は、評価してよい。

またTVポーカーなどいわゆるグレイ（灰色）ゲーム機については、AMOAショー会場からほとんどその姿を消した。もちろん、この種のギャンブル機がなくなってしまったわけではないが、結局のところ新規性がないことから、さほどの意欲が湧かないのだろう。

TVクイズゲーム機の"トリビア"ブームも去った。こうした熱のさめかたに対して、アメリカ人は移り気だ、と見る向きもあるが、それは違う。"トリビア"ブームも結局のところ、単なるTVクイズにすぎず、ゲームとしての奥行きがないだけのことなのである。

プレイヤーが景品とかを獲得するのではなく、純粋にゲームを楽しめるものであること――それがアミューズメントゲームの立脚点であろう。そこからスタートして、奥行きのあるゲーム（それは長く親しめるポピュラーなゲームでもある）へと発展を繰り返す。それがアミューズメントゲームとしてのTVゲームの進む方向と見受けられる。

その方向で、過去ビデオディスクの応用など技術面での試行錯誤もあったが、それは良い方向での試行錯誤と見るべきだろう。TVゲーム機のギャンブル化などは、話にならない。

コインイット社の小間にて（左から）ホッチバーグ社長、テクモの柿原孝社長、前田洋海販売部長

アタリゲームズ社「720°」

米国任天堂「VSスラローム」

ウィリアムズ社「ジョースト2」

シネマトロニクス社「レッドライン」

バリー・センテ社「ストリート・フットボール」

バリー・ミッドウェー社「パワー・ドライブ」

オープンハウス

TVゲーム機の分野では、今回久しぶりにアタリゲームズ社が初日の夜カクテルパーティーを開くなど、明るい傾向となった。ロムスター社を含め、日本の製品を扱っているメーカーがいくつかディストリビューター朝食会を開いたのも、景気回復への動きを反映するものであろう。フリッパーの好調な動き（後で触れる）も、TVゲーム機分野を側面から活発にさせている。

さらにディストリビューターは、AMOAエキスポの後、各地で"オープンハウス"を開き、勢いを盛りあげた。"オープンハウス"というのは各地のディストリビューターが、取引き先のオペレーターを招いて自分の会社のショールームを会場に、新製品の紹介を兼ねたパーティーを開くことである。

オペレーターの多くは意外と保守的であり、ディストリビューターの意見に忠実だ、と言われている。いくらメーカーが宣伝しても、ディストリビューターが推薦しなければ製品の動きは止ってしまうのである。とくにTVゲーム機は、基板改造よりも完成品本体が主流なので、そんなに安い買物ではなく、慎重さが求められる。その点、ディストリビューターはこうした製品の動向に詳しく、最も身近かで信頼しやすい存在である。こうして、メーカー、ディストリビューター、オペレーターという流れは、かつての正常な状態に戻りつつある。

根づいた日本勢

今回のAMOAエキスポを通じてとくに感じたのは、日本のTVゲーム機メーカーがしっかりと米国に拠点を築いてしまっている、という点である。現地子会社の多くは米国のメーカーになりきってしまっている、という感じが強い。つまり日本のメーカーの子会社ではあるが、単なる出店ということではなくて、米国の業界の中心的存在としてその役割を果している、ということである。

アタリ社がナムコ系であり、バリー社が目立たないことも影響し、この傾向はますます強くなっていくように思える。現実的とは言え、こうした流れはかつて予想されなかったものであろう。

米国ロムスター社の小間にて。同社はタイトー製品、カプコン製品のいくつかの独占的販売権を持っている（手前はカウンタートップ型）

データイーストUSA社の小間にて。「ラストミッション」、「ファイヤートラップ」「ロックオン」（シットダウン式もある）各アップライトを披露

AMOA・EXPO'86 AMOA・EXPO'86 AMOA・EXPO'86

《クレーン・景品とりゲーム機》

法規制のスキ間で一時的なブームに

米国SMS社が出品した「スキルクレーン」

今回のAMOAエキスポは、いわゆるクレーンゲーム機の類いが数多く各社から出品され、強い印象を与えた。これはヌイグルミの景品を三本の鉄輪でつかみ上げるという伝統的なクレーンゲーム機をアップライト型にしたものが中心で、ぐるぐる回る回転盤の上に景品を乗せてアームで落とすものなど、さまざまな種類がある。後者のような場合、クレーンと言うより「景品すくい」と言うべきかも知れない。しかし、結果的にはこうした一見とれそうでなかなかとれない景品をあてにプレイヤーが操作しているのを見ると、なにかAMゲームとは別のものであるかのように見えてくる。

実際、クレーンを含めたこの種の「景品とり」の遊技機は過去さまざまな違法行為の果てに全米で禁止となっていたのが、最近いくつかの市や町で規制が緩和され、再びクレーン市場として復活してきたのである。しかし一部で規制が緩和されても、全面的に解禁となったわけではない。規制緩和された市や町でも、一定の条件を満たさないと当局から賭博機として摘発を免がれないのである。

規制緩和の足どりは、UAI社が九月二十六日「スキル・クレーン」でニューヨーク市から〝技術介入性のあるスキルゲーム機〟として、賭博機扱いしない承認を受けたのがひとつの契機となっている。これより以前、ベトソン社は「ビッグ・チョイス」で九月四日、アリゾナ州フェニックス市当局から同様の行政決定を受けていた。しかしフェニックス市警は、市当局の決定に対し不服で、行政内部で対立することになった。こうした事情を背景に、ベトソン社らはニューヨーク市、ロサンゼルス市当局に積極的に働きかけ、十月中旬にはほぼOKとの承認を得るに至っている。

現実面との違い

しかし、この種のものは、実際のオペレーションで、高額景品や現金をカプセルに入れたりして、プレイヤーにはとれないようアームなどを調節しているのが多い――と米国の業者もあきれながらつぶやいている。景品だけをあてにする遊技の末路は決まっていて、結局ギャンブルにたどり着くしかないようである。もちろん、いくらなんでもAMOAショー会場ではそんなところまでいかない。ショーで出品されたものでは、韓国製の安物のヌイグルミがいっぱい詰め込まれており、紙幣入りのカプセルやローレックスの時計など高額景品はない。ところがオペレーションに入るや否や、現金をつけたヌイグルミが登場するというわけである。なんという恐しいことであろうか。

今回の、降って湧いたようなクレーン機ブームで、米国市場では五万台の需要が出来たと言われている。しかし、冷静に見れば、このようなことが長続きするはずもない。米国業界筋では、クレーン機ブームを〝一時的なもの〟と受けとめているのが大半である。ギャンブル化が進むのは必至だし、そうなれば再び「クレーン機の類いは禁止」となるからである。オペレーター全体が、ギャンブル化を阻止しない限り、長続きできる市場ではない。

チックタックゲームを加えたウィリアムズ社のミニボウリング機「チックタック・ストライク」

古典的ジューク

米国ではダーツゲーム機が相変らず盛んで、ダーツゲームは定着しそうである。しかし、これも昨年ほどではない。また米国グランドプロダクツ社から、新タイプのボールゲーム機「ベロシティ・ボール」が三種出品されていたが、ゲームとしては完成度が低いと思えた。東京のショーでも出品された米国アレグロ社の「ニンジャウエブ」は、おもしろくない。その他、バスケットボールなど従来機が、いつもどおり出品されていた。

ゲーム機を離れると、小型乗物機の出品はめっきり減った。ジュークボックスは、CD（コンパクトディスク）版の新製品をメインにするシーバーグ社のほか、ロックオーラ社が古典的とも言える古いタイプのジュークボックスを新しくリフレッシュして出品、注目を集めた（機種名は「ノスタルジア」）。またワーリッツアー社は「ワーリッツアー1015・ワンモアタイム」を出品しており、同様にアンチックファンをうならせた。ロウAMI社はCD版の新作を揃えた。

またビデオジュークなどは相変らず盛んで、プロモーションビデオを流し、けっこうオペレーターの関心を引いていた。

アンチック・ジュークの形を完全に復元した一連の新ジューク

AMOA・EXPO'86 AMOA・EXPO'86

AMOA 86 EXPO
The Amusement & Music Operators Association's International Exhibition & Seminar for the Coin-Operated Games, Music & Vending Industry
November 6-8 • Hyatt Regency Chicago

表彰されたTVゲーム機 「ガントレット」「マットマニア」

AMOAエキスポ86で表彰された優良ゲーム機は次のとおりで、過去一年間（八五年七月から八六年六月まで）のオペレーション実績に基づき、会員オペレーターの投票で選ばれ、十一月七日の夜のバンケット（大宴会）の席で発表、表彰された。

最も多くプレイされたTVゲーム機（デディケイテッド＝完成品）はアタリゲームズ社の「ガントレット」。ノミネートされた「ハングオン」、「イカリ・ウォリアーズ（怒）」、「スピード・バギー（バギーボーイ）」、そしてシネマトロニクス社「ワールドシリーズ」を抑えての選出である。

最もプレイされたTVゲーム改造キットは、メトロン社の「マットマニア（エキサイティングアワー）」で、これはテクノスジャパン開発、タイトーに著作権があるもの。「チョップリフター」、任天堂「ホーガンズ・アレー」、ロムスター社「1942」、「ラッシュ&アタック（グリーンベレー）」よりも、「マットマニア」のほうが良かったことになる。

最もプレイされたフリッパーゲーム機はウィリアムズ社「ハイ・スピード」が選ばれた。他にノミネートされていたのはウィリアムズ社「コメット」、プリミア社「レィブン」、「ロック」、そしてバリー・ミッドウェー社「モータードーム」だった。

なお最も人気のあるプールテーブルには、バレイ社の「クーガー・シャイアン」が選ばれ、最も人気のあるその他のゲーム機ではメリット社のTVクイズゲーム機「トリビア」が選ばれた。

受賞ゲーム機の選出方法には、米国独特の雰囲気を伝えるものがある。フリッパーについては日本も同じだが、TVゲーム機では優秀機が多数あるだけに、一台だけ選ぶとなるとこうなるのか。ただ「ガントレット」は米国では良くても、日本では良くなかったという典型的なものとなっている点に、注意を払う必要がある。

その他ジュークボックス賞（演奏レコードに贈られる）や、煙草の自動販売機についても、AMOA賞があるが省略する。

なお今年は、以上の賞とは別に雑誌「リプレイ」の編集長、エド・アドラム氏が特別功労賞を受賞したのは意義深いことだった。

AMOAではエキスポの催しを機会に、毎年会長が交替していく。今回もアル・マーシュ氏（八五―八六）から、リチャード・ホーキンス氏（八六―八七）へと会長のポストが明け渡された。

米国SMS社が参考出品した対面式TVゲーム・キャビネット「フェイス・ツー・フェイス」。中身はTVポーカーだった

登録入場制に疑問も 事務局発表では6802名（海外62名）

AMOAエキスポ86の登録入場者数がこのほど事務局から正式発表となったが、全部で六千八百二名（昨年七千百名）と約四%昨年を下回った。これは実感からするとどうもおかしい（昨年より実質的に上回っているはずである）が、AMOA事務局発表だから仕方がない。

出展社数も訂正された。それによるとAMOAエキスポ86の出展社数は百七十五社（昨年百七十二社）で、約二%増加した。使用した小間（ブース）数も四百五十二小間（昨年四百三十三小間）でやや増加した。こうした数字に変更が加えられるのは不思議であるが、AMOAエキスポの運営自体が年ごとに少しずつ変化していることによるのだろう。しかも入場登録（レジストレーション）の手続きは、本来なら毎年そう変化がないはずだが、今回はとくに事務にとおい人が多かったので、入場者数もあまりあてにならないかも知れない。

それでもいくつかの点で、AMOAエキスポ86は米国AM業界が上向いていることが示されている。今回の来場者で、非会員のオペレーター数は六百十七名（昨年三百四十名）で、ショーを機会に入会したのは百五十八名（同百十五名）だった。つまり従来の落ち込みはなくなり、増加へと転じた、というわけである。

しかし反面、外国（カナダも英国も、そして日本も外国である）からの入場者は六十二名（昨年二百二十六名）と激減した。この数字はまったくおかしい。出展社の中に一般登録すべき人たちが入り込んだとしか考えられないのである。

AMOAエキスポでは会員は二名まで無料、三人以上になると追加一名ごとに二十ないし三十ドルの登録料がとられる。非会員だと七十五ドルから百ドル（業種によってちがう）となる。しかし出展社はこうした扱いとは別になっており、出展社に属するとして処理された場合、追加一名ごとに二十ドルとられるが、どうも登録入場者として数えられないようなのだ。これでは正確な登録入場者数は把握できるはずがない。

それでなくとも、国際的催しでありながら外国から訪れた者に高い登録料を支払わせることに対して、少なからぬ批判がある（この点ではヨーロッパの各ショーも同様である）。だから、慣れてきた国際的な業者は大部分が、そこの出展社を利用するのも当然と言えば当然である。しかし、これはショー運営上からすると、そう正しいこととは言えない。

登録入場制には便利な点がいくつかあるが、システムの底に穴があいていては無意味となるおそれがある。入場料をとらないからと言って、入場手続きで不備のあるのも問題だろう（国籍不明の海外入場者など話にならない）。もっと合理的な入場システムの研究が、米国をはじめ、欧州そして日本のショーに求められている、と言える。

全TVゲーム機を集中管理

地方でカードシステムの実験スタート

タイトーが金沢・片町の「ウィルトーク・タイトー」金沢店で

㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）では十一月十三日、石川県金沢市の繁華街である片町で、同社初の八号営業店でのカードシステム実験店「ウィルトーク・タイトー」金沢店の営業を開始した。同社は五十六年に京都でカードシステムを試みたことがあるが、八号営業店としては初めて。システム的にはセガ社と同様で、同店内のTVゲーム機すべてをカードだけで遊べるようにしており、それをコンピューターで集中管理できるもの。AM業界では、すでにセガ社が十月三十日から東京のゲーム場で実験を開始しており、これらの成り行きは関係者の強い関心を引いているが、今回はこのタイトーのカードシステム実験店の実情をその問題点（セガ社分も含めて紹介する。

「ウィルトーク・タイトー」金沢店は、金沢市最大の繁華街の中にある。とくに武蔵ガ辻、香林坊、片町と続いて大商店街を作っている大通り（彦三大通り）に面しており、立地条件は金沢市の中でも最高によい、と言える。

同店のある片町周辺には、同店以外に三軒のゲーム場が営業しており、このほか武蔵ヶ辻周辺にも数軒のゲーム場がある。

「ウィルトーク・タイトー」という名称のゲーム場は、同社が今年春から〝地域の一番店を作る〟という方針に沿って、全国的に展開している新しい雰囲気の同社直営店で（現在九店舗）、この金沢店もそのひとつ。同店は十月十二日からゲーム場としてオープンしていたが、急きょ、カードシステム実験店として選ばれ、十一月十三日からカードシステム店として再オープンしている。これについて同社広報課長の川合章視氏は「セガさんが東京で実験店を始めたということもありますが、当社は地方でやってみようという考えがありました。そして検討した結果、オープン直後の金沢店を選んだというわけです」と語っている。

写真はタイトーのゲームカードで（上から）1000円、500円、200円の3種類ある

写真はカードシステム実験店「ウィルトーク・タイトー」金沢店の外観で、ビル1、2階がゲーム場

ゲームカードは3種類　残り度数はデジタルで

同店はビルの一、二階フロアを使って運営しており、フロア面積は一階が約二百平方メートル、二階が約百六十五平方メートル。

設置機械は、TVゲーム機が六十五台（うち、テーブル型二十四台、ミニアップ型、アップライト型が三十三台、ムービング型三台、コックピット型四台、四人用アップライト型一台）、アーケードゲーム機一台、フリッパー五台、メダルゲーム機三十三台（うちダービーなど大型機三台）。

このうちTVゲーム機六十五台すべてとアーケードゲーム機に、タイトーが独自に開発した「端末機」（カードを読み取る機械）が外部取り付け式で付いており、カードだけでプレイする。フリッパーは従来通り硬貨でプレイし、メダルゲーム機はメダルだけで遊ぶことができる仕組み。

機械の配列は、一階の入り口付近にフリッパー、大型のTVゲーム機を並べ、その奥にメダルゲーム機を集めている。二階はTVゲーム機だけで、テーブル型を中心に、その周囲（壁ぎわ）にミニアップライト型、アップライト型などを設置。

内外装は、華やかな飾りを意識的に避け、シンプルで清潔感のあるものに仕上げている。

では、カードシステムはどのようなものなのか。まず全体的な構成としては、プレイヤーが「カード販売機」でカードを購入し、それぞれのTVゲーム機に付いている「端末機」にカードを差し込んで遊ぶ。「販売機」と「端末機」はすべて有線で事務所内のコンピューター「センターCPU」に継がっており、それらの運営状況を集中的に管理する、というもの。基本的にはセガ社のものと同様。

写真上は「ウィルトーク・タイトー」金沢店の二階フロアのようす。下は外から見た同店一階フロア

カードは合成紙の磁気カードで、千円、五百円、二百円の三種。デザイン的には三種とも同じだが、千円のカードには24、五百円は12、二百円は4、の度数（ポイント）が明記してあり区別できる。同店では2度数で1ゲームできるので、千円のカードでは十二回、五百円では六回、二百円では二回、遊べる。またカードには使用回数に応じて、針で突いたような穴が開けられ、使用状況の目安となっている。

「カード販売機」はタイトーのシステムでは最大四台まで管理でき（同店では一階に一台、二階に二台）、千円札、五百円、百円硬貨で三種のカードを販売する。

写真上はテーブル型TVゲーム機に取り付けられた「端末機」にカードを差し込んでいるようす

「端末機」のゲーム機への取り付け例

ミニアップライト型TVゲーム機　　アーケードゲーム機　　アップライト型TVゲーム機

「端末機」はボックス状で、カードを差し込むと約二秒で返却、ゲーム機のクレジットがひとつ上がって一回プレイできる状態になると同時に、「端末機」上面の小窓に残り度数がデジタル表示される。二人同時プレイの場合は、連続的に二回差し込む。残り度数のないカードは差し込んでもそのまま返却される。最大百三十台まで管理可能。

「センターCPU」には、時間、日、月ごとの各ゲーム機の使用状況、売り上げ金額やカード販売機のカード販売状況、売り上げ金額などが瞬時に画面表示できる。

同店の運営状況について石浜友治店長は「高校生など学生が客層の中心ですが、暗いイメージのまったくない清潔な店なので、女性客も目立っています。カードに対するとまどいはなく、むしろスマートだと好評です」と語る。そして何よりも運営面で、各TVゲーム機からの集金という大変な労力から開放されているのが大きいという。

現在のカード販売状況は、千円、五百円、二百円カード別の枚数比で一対三対六。これは客層と土地柄によるもの、と見られている。

写真は「カード販売機」

集金業務の簡略化達成　セガ社同様、問題点も

周辺のゲーム場を含めて、周囲の反応はさまざまだが、その中からカードシステムの今後を考える上での同店のいくつかの問題点があげられる。

まず同店は新装開店に際して、一週間にわたり毎日先着五十人に二百円カードを無料配布した。これに対し、石川県健全娯楽業協会の東源太郎会長がオープン初日に協会として抗議を申し入れたが、続行されたという。

次にカードでプレイすることが実質的に一ゲーム百円のゲーム価格のダンピングになっているということ。「カードで遊ぶと得だ」という面だけが利用者に強調されがちなのはどうだろうか（これはセガ社と共通問題で一ゲーム約八十三円になる）。

また同店にメダルゲーム機を比較的重視して置いていることについても意見があった。カードシステムの実験店なのでカードだけに絞るべきではなかったのか、というのがひとつ。もうひとつはゲーム場のあり方について、あえてメダルゲームを併用する必要はなかったのではないか、というもの。いずれにせよ採算がとれるのかどうか疑問との声もある（採算についてはセガ社と共通問題）。

石川県警察本部でゲーム場を担当する防犯課では「有価証券であるカードが、ほかのことに悪用されないかという心配はなくはない」（岡本係長）との意見もあった。

これまでの成果などについて、タイトーの川合氏は「あくまで実験店であり、しかもオープンして一ヵ月もたっていない現時点で、まだ判断は下せない。ただ、集金業務の簡略化という目的に関しては一〇〇％達成されていると言える」と語っている。カードシステム店の将来については、今後も十分な検討が求められていると言えるだろう。

写真は各ゲーム機の「端末機」や「カード販売機」から送られるデータを集中管理するコンピューター「センターCPU」

ヨーロッパ各地の催し

東京のAMショー（十月七、八日）の後、ヨーロッパではイタリアのENADA（十月九－十二日）、MODENA（十月十八－二十二日）、そして英国ALプレビュー（十月二十一、二十三日）と、やや大規模な展示会が開かれた。欧州の国際的AM業者たちは、まず東京へ行き、そしていったん戻ったうえで、米国のAMOA、IAAPAへと足を運んだことになる。毎年、秋は一連の国際的なショーが開始されるシーズンである。欧州業界筋によれば、市場は全般的に回復しつつあるが、問題も抱えているとのこと。とりあえず、欧州での三つのショーを見てみよう。

イタリアのENADA まだ多いコピー
クレーンゲーム機は出品も禁止

ENADAはローマ市内の展示場で、イタリアの協会SAPARの主催で開かれた。出展社は六十四社、出展内容はアミューズメントのTVゲーム機から小型乗物機などまで。

特に注意しなければならないのは、イタリアではクレーンゲーム機はギャンブル機とみなされており、このショーでも出品が禁止されている、ということである。国際的には、イタリアはかつてクレーン機の主な生産地であり、日本へも輸出していたほどだが、今ではすっかり姿を消している。イタリアでの規制は、要するに景品（プライズ）を提供するものは許されない、というもの。但し、遊園地で限られた条件のもとで、清涼飲料などを提供するものが例外的に認められている、とのこと。ギャンブル化を阻止するには、これくらいの規制を行なわねばならないものらしい。

出品機の主役はTVゲーム機で、日本の開発メーカーのものが大部分であるが、展示品自体はコピー品と思われるものが多数陳列されていた、とされている。コピー品を除けば、イタル・ジオッチ社が出品したセガ社の「アウトラン」「エンデューロー・レーサー」に人気が集中した。同社は任天堂「VSシステム」なども出品している。

フリッパーでは米国製とイタリア製が完全にぶつかることになる。米国製はプリミア社「ジェネシス」など。欧州メーカー品では、イタリアのザッカリア社製「ザンカー」そしてテクノプレイ社製「スクランブル」など。ヨーロッパのフリッパー市場は安定しているので、米国製と肩を並べていることになる。

初の試み、MODENA 欧州の遊園施設
手ごろな移動式を中心に出品

MODENA（モデナ・アミューズメント86）はイタリア、ローマで初めて開催された遊園施設ショー。五日間のうち前半三日間は、遊園地業者の稼ぎ時に当っていてショーのほうは閑散とし、残り二日間に約千人の入場があり、なんとか面目を保ったという。

出展社は約六十社。来場者は北はスカンジナ半島諸国から、南はサウジアラビアまでと国際的。しかし欧州の遊園施設は巡業スタイルの移動式が中心なので、手ごろな大きさのものがこのショーでも主役となり、屋内外で展示、運転された（うち一部の遊園施設は利用料を徴収したが、そうでもしないと出展して経費ばかりかかることになるというわけである）。

主な出展社はザンペルラ社、ソリアニ＆モーサー社、サルトリ社、SDI社など。ソリアニ＆モーサー社は、各八名乗せる五つの竜を並べたフライング・カーペット式の「フライング・ドラゴン」を、またFERファブリ社は海賊船式の「パイレーツ・シップ」をそれぞれ屋外出展した。サルトリ社は、円周コースで自動車を走らせる「ブルックリン・サーキット」、イタル・ライド社はメリーゴーランド式「ビッグペーター20」をそれぞれ出品、ザンペルラ社はすでに人気のある「バルーンレース」など出品した。古くから知られているイタリアのメーカー、SDC社やピンファリ社なども大型遊園施設を出品している。

この展示会には、硬貨作動式のモデルカーレース（ユーロゲームズ社）や、米国製バスケットゲーム機「ポップ・ア・ショト」などのゲーム機、そして小型乗物機が出品されている。

伝統的なALプレビュー 新作集め話題に
TVゲーム機は日本製が主役

そしてALプレビューは、かつて「ロンドンプレビュー」と名付けられていたもの。ディストリビューターのひとつ、アソシエーテッド・レジャー（AL）社が中心となって、結果としては同社だけでなく英国の有力ディストリビューターとメーカーが協力して毎年成功させており、今回は五十四社が出展した。

とくに英国の業界は最近活発さを増しており、来訪者も昨年を上回る約二千人となったことから、ALプレビューは秋のロンドンショーとして安定した、とされている。英国のAM業界は、ギャンブル機業界と混ぜ合って成立しており、日米の業界と趣きが異なるが、ビール製造業界の影響が強い点でもかなり特徴的と言える。今回もビール業界からの来場が多く、こういう特異性をまざまざと見せつけた。

出品機は、一定の遊技基準の範囲にあるスロットマシン式のギャンブル機（フルーツマシンと呼ばれている）を中心とした一連の賭博機、そしてアミューズメントのTVゲーム機、ジュークボックス、小型乗物機などと幅広い。これらのうちTVゲーム機は、ほとんどが日本のメーカー開発品となっている。

その主なものはセガ社「アウトラン」、コナミ「ウェック・ルマン24」、米国任天堂「VSスラローム」で、前の二つは同ショーの主役になり、スラロームは初めて披露されて話題を呼んだ。また日本物産の「ダンガー」、ナムコの「源平討魔伝」も海外初出品となり、大いに注目されている。以上のほかでは、米国でヒットしたバリー・ミッドウェー社「ランページ」、アタリゲームズ社の「ガントレット2」「チャンピオンシップ・スプリント」。また日本製ではコナミ「ジャッカル」、「サラマンダ」、UPL「ダブルエックス・ミッション」、タイトー「バブルボブル」など、名前を挙げればきりがない。

これら日本のメーカー開発品の多くは、AL社、デイス・レジャー社、エレクトロコイン社、ブレント・レジャー社、MHGグループ社、ジョイランド・アミューズメント社などの小間で披露された。英国市場は、コピー品で混乱を余儀なくされているが、アミューズメントTVゲーム機の市場としては決して小さくないので、より一層の安定化が望まれている。

フリッパーは米国ウィリアムズ社「ロードキングス」、プリミア社「ジェネシス」、そして最新作バリー社「スペシャルフォース」が出品された。欧州製ではイタリアのザッカリア社「デビルキング」（改造用）、そして米国で開発されスペインで製造となった「ゲーマトロン」ぐらい。米国製品が圧倒的に強い。

アミューズメントマシンとしては以上のほかジュークボックス、小型乗物機、パーツなどが出品された。一方、ギャンブル機では、フルーツマシンを中心とするAWP機、ビンゴゲーム機、カジノ機器が多数出品されている。昨年のALプレビューは、TVクイズゲーム機ブームのはしりで大いに湧いたが、今ではすっかり市場も落ち着き、さほど大きな話題とはなっていない。

米国アタリゲームズ社で 新副社長が就任
シェーン・ブレイクス氏英国へ戻る

AMOAエキスポ86の直前、米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）は、販売担当副社長だったシェーン・ブレイクス氏が英国に戻り、ロンドンでアタリ社製品などを扱うことになったこと、その後任に十一月三日付でマイケル・テイラー氏を任命したことを明らかにした。

新しくアタリゲームズ社の副社長となったテイラー氏は、米国コンピューター業界で十三年以上の実績がある。同氏はライアン・マクファランド社でIBM社やヒュレットパッカード社などを担当するOEMマーケティング・マネージャーだった。

一方のブレイクス氏は、もともと英国出身。ロンドンで新しいアタリ事務所の責任者となり、アタリゲームズの製品に関して欧州での輸入元となるもよう。肩書きは「アタリゲームズ社の国際販売担当副社長」になるはずとされている。

24時間耐久カーレースのＴＶゲーム
ボディーが回転
コナミ「ウェック　ル・マン24」2タイプで

二十四時間耐久カーレースをテーマとしたTVゲーム機「ウェック　ル・マン24」が、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から十一月下旬発売となった。

これは〝ル・マン二十四時間レース〟をモデルに実際のサーキットをそのまま画面に採用したもので、本体のボディーがプレイ内容に合わせて左右へ水平回転することが最大の特徴。また右に乗り上げた時や他車との衝突時のショックも、ハンドルなどから伝わる。プレイヤーはハンドル、アクセル、ブレーキ、二段シフトのギアを駆使する。レースはサーキットを四周するとゴール（ゲーム終了）で、一周がそれぞれ三つのステージに分けられ、ゴールまで計十二ステージが展開。正午にスタートし背景が夕焼け、夜、朝焼けと移り変わり、翌日の正午にゴールという二十四時間レース。ゲームはタイマー制で、各ステージのチェックポイントを六十秒以内に通過しないとゲーム終了。タイマー内に通過すれば残りタイムが次のステージに加算されていく。ステージを追うごとに、他車の数が増えてその動きも激しくなる。走行中、他車のウインカーが点滅し、スリップやクラッシュ時にはシンセサイザーによる効果音が出るなどゲームを盛り上げる。コースにはアップダウンも採用されている。

スピンタイプは直径約一・五メートルの台に乗ったボディーが、画面のプレイヤー車に合わせて最大百五十度まで回転するもので、定価百三十万円。ミニスピンタイプはハンドルの動きに応じて最大三十度までボディーが左右に動くもので、定価八十五万円。いずれも二十インチモニターを使用。

ウェック　ル・マン24（スピンタイプ）

ウェック　ル・マン24（ミニスピンタイプ）

2人同時プレイ、多彩な攻撃で
監獄の仲間救出
データから「ブレイウッド」基板

仲間の救出をテーマとしたTVメイズゲーム機「ブレイウッド」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から十一月下旬発売となった。

これは主人公〝ケイン〟が、悪の帝国〝ブレイウッド〟の監獄に潜入し、敵の武装軍団と戦いながら、そこに捕われている仲間を助け出していくというもの。監獄内は迷路になっており、画面がプレイヤーの動きに従ってスクロールする。全部で八十ステージが展開。二人同時プレイができ、二人で協力しながら敵を倒していく（ゲーム途中からでも参加できる）。八方向レバー、（攻撃と武器選択）ボタンを操作。

仲間を助けるごとに手投げ弾や手裏剣、ブーメラン、敵の武器を消滅させる〝ショックウェイブ〟、敵を貫通するファイヤーボールなど計八種類の武器が手に入る。また途中でダイヤや剣、盾、ランプなどのアイテムを取るとさまざまなパワーアップができる。ただし助けた仲間が消されたり、画面が一定時間暗くなったりするアイテムもあるので注意。獲得した武器やアイテムは下部に表示され、選択して使用できる。出口となるドアに入るとステージクリアとなる。武器の使用時や敵の攻撃を受けたりするとパワーが減っていき、ゼロになるとゲーム終了（硬貨の追加投入で継続プレイ可能）。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ブレイウッド

「アウトラン」デラックスに続き
さらに2タイプ
セガ社がスタンダードとコックピット

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、カーレース採用のTVシミュレーションゲーム機「アウトラン」のスタンダード・タイプが十一月中旬、コックピット・タイプが十一月下旬にそれぞれ発売となった。

スタンダード・タイプはすでに発売となっているデラックス・タイプ（本紙第293号本欄参照）を少しコンパクトにし座席のデザインを変えたもので、ハンドルに合わせたボディーの傾斜などは同じ。OP価格九十七万五千円。コックピット型は、本体は動かないが、クラッシュ時などにハンドルが振動するのが特徴。OP価格六十八万九千円。

アウトランのスタンダード・タイプ(左)とコックピット・タイプ

話題のマシン

8ステージ展開、お城の危機救う
コミカル時代劇
アイレム「快傑ヤンチャ丸」基板

コミカルタッチの時代劇を内容としたTVゲーム機「快傑ヤンチャ丸」が、アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から十二月八日に発売となる。

これはヤンチャ丸がお城の危機を救うため、修行中の道場を飛び出してお城へ向かうというもの。画面はプレイヤーの動きに従って背景が右から左へスクロールしていく。四方向レバーと二つのボタン（ジャンプと攻撃）を操作する。

ヤンチャ丸は剣で戦うが、金の鈴を取ると一定時間、回転剣とふんどう攻撃ができ、覆面をした鳥を落として銀の鈴を取ると回転剣と巨大手裏剣が使える。各ステージはタイマー制で、九分以内にステージのボスを倒し巻き物を取るとクリア。タイムオーバーはアウト。なお各ステージで進んだ距離が1から10までの数で示される。クリア時に残ったタイムは得点に加算される。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売でOP価格十三万八千円、同社マザーボードからの改造サブ基板で八万三千円。

快傑ヤンチャ丸

米国プリミア社製フリッパー「ジェネシス」
ロボットを完成
タイトーからテクノス開発ＴＶゲーム基板も

米国プリミア社製フリッパー「ジェネシス」が十一月中旬、㈱テクノスジャパン開発TVゲーム機「ザインド・スリーナ」が下旬に、いずれも㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から発売となった。

まずフリッパー「ジェネシス」はロボットの製作をテーマとしたもので、プレイフィールドはロボットを作る実験室になっており、中央にロボットが映し出される窓がある。このロボットは未完成で、プレイヤーがロボットのパーツ（腕、頭、胴体、足）を集めて完成させていくというのが最大の特徴。指定のターゲットを打つとパーツが獲得でき、その部分が中央の窓の中に表われる。完成させるとスペシャルのチャンスとなる。また三つのパーツを獲得してエキストラボールのランプが点滅すれば、もう一つのパーツを獲得した時にエキストラボールが与えられる。なおライフランプ点滅時に、左上のターゲットをヒットするとロボットの全体像が窓の中に現れるという演出効果もある。プレイフィールド上部の左右に高架レーンがあり、胴体パーツを取った時に高架レーンをボールが通過すれば、このボールがキープされマルチボールプレイとなる。得点が五位以内に入るとイニシャルを登録できる。定価七十六万円。

TVゲーム機「ザインド・スリーナ」は、戦士〝ザイン〟が地上で戦い、また宇宙船〝スリーナ〟に乗って宇宙戦争を繰り広げるというもの。戦場は五種類の星と敵の本拠地があり（計六ステージ）、どの星で戦うかはプレイヤーが選択できる。各ステージは地上戦と空中戦の二部構成になっている。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

地上戦では歩いて進み、場面に応じてヨコあるいはタテにスクロールする。敵をビーム砲で倒していき、特定の敵を倒せばパワーアップパーツが現れるので、これを手に入れ攻撃力をアップ。危険な時はジャンプしたり伏せたりして避ける。敵の隊長を倒せば、出現する宇宙船に乗って空中戦に移る。空中戦は敵機を撃破しながら左から右へどんどん進み、最終場面まで（表示画面の八倍）来るとクリア。持ち機数がなくなるか、または全ステージクリアでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ジェネシス

ザインド・スリーナ

4つの星での地上戦争で
全方向掃射駆使
ジャレコの「バルトリック」基板

惑星上での戦争がテーマのTVゲーム機「バルトリック」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から十一月三十日発売となった。

同ゲームは敵の惑星で宇宙戦車〝バルトフォックス〟が、敵戦車や砲台を撃破しながら進んでいくもので、画面背景は上から下へとスクロールする。全部で四つのエリア（星）が展開。八方向レバーと二つ（発射とジャンプ）のボタンを操作。

エリアは氷の星、赤い軽石で覆われた星、沼が点在する緑の星、迷路状の星の四つに分かれており、各エリアにいるボスを倒してから次のエリアへ進む。ボスは口の中に数十発撃ち込まないと倒せない〝アイアンフェース〟、巨大な生命体などがいる。途中でさまざまな武器を装着しパワーアップできる。発射ボタンを押しながらレバーを回すと全方向掃射ができる〝スイープガン〟、山頂や壁の向こう側の敵に攻撃を加える曲射砲、武器が倍増する〝サブポッド〟——など。また?マークを狙い撃ちすれば、強力なパワーアップのアイテムが登場する。なお戦車はジャンプで危険を避けることができる（ジャンプ中は拡大する）。戦車が三台アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一台追加となる。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

バルトリック

話題のマシン

連載小説〈70〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

順行と逆行 (R)

老人がいれてくれた飲みものは申し分なかった。楽しいとはいうものの、ふだんはだらっと緊張をほぐして休息をとるのが常である阿利子にとって、休日であるのに慣れないことを早朝から続けてきたせいで口の中がからからに渇いていた。

その西海岸風の小屋は建物の外側だけではなくて内側もみな真白であった。

老人の手入れが行き届いているのか、すべてのものが磨きたてられているようで、もちろん塵や埃はひとつもなく、白く輝き眩しいくらいだ。

阿利子はそうこうしているうちに、自分の生活から類推して、佐藤さんの発想が分ってくるようで、何となくおかしかった。

阿利子は横着なところがあるのか、今の仮り住まいでは出来るだけ動かずに、身の回りのことがこなせるようにしていた。

極端なことを言えば、座ったままで手をのばせば、お湯ぐらいはすぐ沸かせることが出来て、軽いたべものはつくられる。

前のテーブルでは読み書きをして、背をのばして後へひっくりかえるとそのまま眠りにつくことが可能であり、気がむけば好きな曲を座ったままで聴けるようにして、見たいビデオもその場を動かずに操作をして見られるようにしたい。いつも見たい絵画、写真集、本たちも一度そこに座ったら動かずに、すぐとり出せるようにしたい。トイレだけは、おまるもあるけど、やはり、たまにはトイレへ行くほうが気分転換になっていいとおもっている。

バスもそこで動かずという訳にはゆかない。

そういえば、あれは日夏耿之介だったのではないかしら、風呂つきの書斎の話を書いていた。

大理石の浴槽の周囲に黒檀の天井まで届く書棚をつくって、ゆったりと湯につかりながら、読書をたのしむ話だったけど、阿利子はそう風呂に入るのがすきでないだけに、いろいろと心配をしながらあの本を読んだ記憶がある。

だいいち、そうゆっくりと湯につかっていて、のぼせてしまうことはないのだろうか。多分日夏耿之助は血圧が低かったのかもしれない。

もうひとつ、心配したのは浴槽の周囲に本棚つくったりしたら、本が浴槽の湯気でむれてしまい無茶苦茶になってしまうのではないかということだった。

どちらにしても阿利子にとって、自分の場合でも日夏耿之介の場合でも、自分の気にいったものを自分の身の回りに置いておいて自分は動かずにじっとしていてそういうものを楽しみたいというところは似ているとおもった。

佐藤さんの今度の家についてもそういうことが当て嵌る。

ふつうだったら、山の家は山に、海の家は海に建てるのが常識だろう。

佐藤さんは、なんでもかでもひとつのところに集めてしまいたいようだった。

まるで子供のような人なのだわと阿利子は分別ありそうな顔貌をしている佐藤さんを目の当りにしているだけによけいおかしかった。

佐藤さんはテーブルの上に、佐藤さん自身の手による設計図とは言えないかもしれないが、設計図のスケッチのようなものを拡げた。

「だいたい、こういうふうにするつもりなんです」

設計図のスケッチふうのものは、それでも数十枚におよんだ。

それには佐藤さんの童心にかえったような弾む気持が表われていて、見ているだけでも自然に阿利子の心も弾んできた。

あまりにも阿利子がおもっていることと一致していて、ずれがないので、何もかもの欲ばりの子供の発想がおもいだされ、佐藤さんの話を聞いているうちに笑いだしてしまった。

白い咽喉をのけぞらして笑った。

佐藤さんはそれをはしたないとは感じなかった。

むしろふだんの抑圧から解き放され、のびのびとしている阿利子の姿態に、好ましいエロチックなものさえ感じてしまっていた。

気がつくと胸もとでは乳房もかすかに揺れて、はずんでいるようだった。

意外に豊かな胸である。

固太りなんだなと佐藤さんはおもった。

阿利子が笑っている間に佐藤さんは急遽、机上の紙の温泉の露天の傍の小屋の外に若い女を描きくわえてしまった。

阿利子のように長い髪を後に束ねるようにして、両手を後に回してその髪を把み、唇をふっくらとした感じにして、頬は豊かであるけれどもきりっとしまっているように描かれていた。

豊かな胸に乳房はつんと上を向いて、腕が上方に手が後の髪の方へいってるので、その胸は精一杯前方へはり出している。

最初は佐藤さんは乳首を描いてなかったが、どうもおさまりが悪いようでピンクの色鉛筆で可愛らしく乳首をふたつ入れた。やはり画龍点睛を欠いてはならない。

脇毛と下腹部の陰毛とは、はじめから黒で楚楚とした様に描いてあった。

乳首をいれた後、臍もピンクでいれて、ついでにリアリズムに徹して股の間にもピンクの線で亀裂をいれた。亀裂のやや上部に乳首よりもちょっと小さいがピンクで三角状に尖ったものもかきくわえておいた。

腰のくびれがちょっときつすぎたかなと佐藤さんは反省しているようだった。

胸をはりだしたポーズをとると、下腹部はどうしても後へひっこむはずだから、乳首と臍はこれでいいのだが、その下の三角州については、どうも、佐藤さんとしたことが悪ノリをしてしまったらしい。

そのスケッチを見て阿利子は

「まあ」

と言っただけで後は無視をきめこむことにした。

本当に佐藤さんて子供のような悪戯に励むところがあるのだから。

佐藤さんの今度の家の計画も子供の考えそのものであった。

後背地の山の形状そのものも、面白いものであるのだが、佐藤さんの計画では、その山に人知れず隧道をつくり、海に面した台地と山の向うの道とが通じてしまうことになっていた。

1986年の動き

1985年12月

国内の動き

- 5 コナミ新作展（東京）＝「ファイナライザー」など発表
- 6 JAPEA第26回理事会（東京）＝遊園施設の運営をめぐる「倫理規定」案検討
- 12 SC遊園協12月例会（神戸）＝風営法遵守などの自主規制を決定
- 13 JAMMA、韓国製無断コピー品について通産省などと相談の上、韓国側に厳重抗議
- 17 日韓貿易会議（東京）で、韓国政府が無断コピー問題について、盗用禁止の指導を行なうと回答
- 21 警察庁「風俗環境実態調査」発表＝新許可制の8号営業店のうち専業店は四分の一

海外

- 10 フランス、パリ郊外で「フォーレン・エキスポ」開催（～13日）
- ★ 米国、「グランド・プロダクツ社」設立、デビット・マロフスキー社長（米国バリー・ミッドウェー元社長）
- 18 欧州初のディズニーランド建設予定地決定＝パリ郊外マルヌラバレに5年後

1986年1月

国内の動き

- 1 全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）第2回理事会（東京）＝懸案の会費、予算案承認
- 6 近畿四府県のオペレーター協による新年互礼会（大阪）
- 7 JAMMA、JAPEA、AOU三協会主催の初の新春交歓会（東京）
- 8 テーカンがテクモ㈱に社名改称。引続きテクモ新作展（9日東京、10日大阪）＝「ワールドカップ」発表
- 9 セガ社製品の取引業者が参加、「SG懇話会」を正式設立（東京）。セガ社の関係者による新春交歓会も
- 10 アイレム販売新作展（東京、大阪）＝「スペランカー」など発表
- 15 ナムコ、「イタリアン・トマト」買収で飲食産業に本格参入。本紙主催「第5回欧州アミューズメント業界視察ツアー」出発（～26日）
- 22 JAPEA「全会員新年懇談会」（熱海）
- 23 AOUが警察庁にプライズ機の景品値上げ陳情（SC遊園協は17日）
- 27 新日本企画新作展（東京、2月3日大阪）＝「怒（いかり）」発表

海外

- 7 オランダ、アムステルダムで「VANエキスポ」（～8日）
- 13 英国、ロンドンで「ATE」開催（～16日）
- 14 ATEを機にJAMMAと米・AAMA両協会が韓国製無断コピー品対策について会談
- 15 米国、エプコットセンターに新パビリオン「ザ・リビング・シー」オープン
- 17 西独、エッセンで「インターショー」開催（～19日）
- 23 西独、フランクフルトで「IMA86」開催（～25日）
- ★ 米国AAMAが並行輸入は違法との統一見解を公表
- ★ 米国バリー社所有のディストリビューター網売却へ

2月

国内の動き

- 6 JAMMA第29回理事会（東京）＝電取法による試験製品の自主管理適用規定（10日から実施）
- 12 衆議院予算委員会で「ファミコン」論議
- 13 大阪AMOP協が第2回定時総会（大阪）。栃木県健全娯楽業協が初の通常総会（那須郡）
- 14 日本娯楽機械オペレーター㈿（JOU）第13回通常総会（熱海）＝新理事長に真鍋勝紀氏選任、優秀機11機を表彰
- 21 任天堂、「ファミコン」のディスクシステム発売。兵庫県AMOP協初の定時総会（神戸）
- 23 ユニバーサル、小山市の新本社ビル竣工、披露
- 24 茨城県AMOP協が通常総会（水戸）、26日は福井県AMOP協が初の通常総会（福井）
- 27 JAMMA第6回定時総会（東京）＝家庭用TVゲームブーム背景に業務用開発の重要性確認

海外

- ★ 米国、ニューヨーク州でポーカーゲーム機禁止へ
- 6 米国、ウォルト・ディズニー・プロダクションズ社、社名を「ウォルト・ディズニー・カンパニー」に改称

3月

国内の動き

- 5 AOU主催初の「AOU86アミューズメント・エキスポ」開催（東京、～6日）。SC遊園協初の通常総会（東京）
- 7 衆議院予算委員会で再び「ファミコン」論議
- 10 SC遊園協とAOU（18日）が、プライズゲーム機の景品上限を200円まで値上げ、と会員に通知
- 11 徳島県健全娯楽業協が第2回通常総会（徳島）
- 12 山口県健全娯楽業協が初の通常総会（山口）
- 13 京都府健全娯楽業協が初の通常総会（京都）
- 19 宮崎県健全娯楽業組合が第3回通常総会（宮崎）
- 20 トーゴ直営の遊園地「花やしき」が全面改装して再開園。エキスポランドで泉陽興業製「テクノスター」運転開始
- 28 東京地裁、プログラム著作権の侵害で、パソコン用ソフトの無断レンタル禁止の仮処分決定。西武園ゆうえんちでトーゴ製「ループ・スクリューコースター」運転開始
- 31 長崎県が青少年条例を改正、公布＝特定施設（メダルゲーム場）の規制撤廃

海外

- 4 米国、ラスベガスで「ゲーミング・ビジネス・エキスポ」開催（～5日）＝米国のシグマ、ユニバーサルが出展
- 7 米国、シカゴで「ACME」開催（～9日）＝「ASI」と「AOE」が合併した初のショー
- 9 中国に日本のAM業者5社協力による「中日合資岳陽少年児童公園」オープン
- ★ 3つのディズニー遊園地で総入場者数5億人に達する
- 28 中国、北京で初の国際AMショー「アミューズメント・エキスポ」開催（～4月3日）＝国内4社が出展
- ★ 米国バリー社、85年度決算黒字へ、AMゲーム部門は縮少

4月

国内の動き

- 1 タイトー、子会社のパシフィック工業と日本自動販売機を吸収合併
- 2 JAMMA第30回理事会（東京）＝米国AAMAのボブ・ロイド会長が出席、並行輸入問題などで意見交換
- 4 岡山県AMOP協が第2回通常総会（岡山）
- 5 警察庁、保安部内で機構改革＝風営関係は防犯課から保安課に担当変更
- 9 山形県AMOP協が第3回通常総会（山形）
- 10 AOU第3回理事会（東京）＝会員数31協会（組合）に、旧NAO資産継承問題撤回
- 14 セガ社、人工知能（AI）を使った世界初の家庭用教育装置を発表。15日にJAPEA第28回理事会（東京）
- 16 大阪レジャー機器㈿第7回通常総会（大阪）。富山県AMOP協初の通常総会（富山）
- 17 新日本企画が㈱エス・エヌ・ケイに社名改称
- 18 福岡県健全娯楽業協が第4回通常総会（粕屋郡志免町）
- 19 「フラワーフェスティバル86」開催（大阪、～5月5日）＝JAPEA有志19社が参加
- 20 姫路セントラルパーク、東京サマーランド（26日）でスイス・インタミン社製「フリーフォール」運転開始
- 22 青少年指導員養成講座1年ぶりに開催（東京）＝主催JOU、協賛AOU
- 26 余暇開発センター「レジャー白書86」が85年度のゲーム場の売上高大幅減を指摘
- 29 春の褒章で、JAMMA中村雅哉会長に藍綬褒章綬章の発表

海外

- 6 米国AMOA、並行輸入問題で提案＝TVゲームの米国での発売は日本での発売より90日以上前に
- 17 米国バリー社がネバダ州の二ヵ所のMGMグランド・カジノホテルを買収
- 21 米国AAMA、元FBI捜査官のロバート・フェイ氏をスカウト
- 28 米国、ニューヨーク州でクレジット／ベット式のTVゲーム機全面禁止
- ★ 米国アタリ社とアップル社の創業者、新規事業で連携＝アクロン社がCL9社を吸収合併

風営法下での模索

5月

国内の動き

- 14 テクモ新作展（東京、15日大阪、16日名古屋）＝「アルゴスの戦士」発表
- 21 広島県AMOP協が初の通常総会（広島）。「マイコンショー86」開催（東京、～24日）＝コナミが出展
- 22 JAPEA第6回総会（東京）＝山田三郎会長再選。群馬県健全娯楽業協が第2回通常総会（水上）
- 23 「プログラムの著作物に係る登録の特例に関する法律」公布（87年4月1日施行）
- 27 岐阜県ゲーム機OP協が第2回通常総会（岐阜）
- 28 データイースト設立10周年記念と新作展（東京）。宮城県AMOP協が第2回通常総会（名取郡）
- 29 「86東京おもちゃショー」開催（東京、～6月1日）＝セガ社、コナミが出展
- 30 愛知県ゲーム機OP協が年次総会（名古屋）。いわゆる「遊戯装置付テーブル」の実用新案問題で元権利者の上告が最高裁で棄却される

海外

- 1 カナダ、連邦裁判所がコンピュータープログラムについても著作権を保護する判断示す
- 2 カナダ、コロンビア州で万国博覧会「カナダ交通博」開催（～10月13日）
- 21 米国アタリ社、サンフランシスコでディストリビューター会合開く
- 22 米国AAMA年次総会（ワシントンDC）＝新会長にモーリス・フュージェン氏。並行輸入問題で日本側に要請も

6月

国内の動き

- 4 「CG・オーサカ86」開催（大阪、～7日）＝アイレム販売が立体TVゲーム機出展
- 5 JAMMA第31回理事会（東京）＝「技能検定制度」採用へ作業開始
- 11 タイトー新作展（東京）＝「アルカノイド」など発表
- 12 AOU第4回理事会（東京）＝四国4県加入、府県単位で74％の組織率に
- 18 コナミ新作展（東京、19日大阪）＝「サラマンダ」発表
- 19 TVゲーム無断複製販売事件のTWT社ら8被告の有罪確定（～7月24日、浦和簡裁）。中村氏藍綬褒章受章パーティー（東京）
- 22 「北海道21世紀博覧会」開幕（岩見沢、～9月15日）
- 24 AOUは警察庁が8号営業店へのカードシステム導入を承認したと発表（先にAOUが3月25日に陳情していた）
- 27 セガ社、ソウルで韓国偽造業者に対し最初の法的手続きを実現（～28日）＝証拠保全手続きの申立てに基づきソウル地裁が、セオジン社など6社に執行。千葉県健全娯楽業協が初の通常総会（千葉）
- 28 滋賀県健全娯楽業協が初の通常総会（浜大津）

海外

- 1 夏の米国CES（シカゴ、～4日）でセガ社「マスターシステム」受賞
- 6 米国、ニュージャージー州の「シックス・フラッグス・グレート・アドベンチャー」でトーゴ製の「ウルトラツイスター」世界で初めて運転開始
- 9 米国任天堂の訴えに基づき、ファコウエスト社に並行輸入などの〝予備的禁止〟命令下る
- 15 カナダ、アルバータ州「ウエスト・エドモントン・モール」のコースター事故で死傷者出る
- ★ 英国BACTAなど業界団体協が〝ソフトポルノ〟ゲーム機の輸入や販売に反対する決議

7月

国内の動き

- 1 埼玉娯楽事業者㈿が臨時総会（浦和）
- 3 JAMMA第32回理事会（東京）＝カードシステム問題でAOUに質問書送付（11日付）、「賭博機械の基準」改正
- 4 JAMMAがTVゲーム機による妨害電波発生に注意促す
- 7 エス・エヌ・ケイ新作展（東京、9日大阪）＝「アテナ」発表
- 9 セガ社新作展（東京、11日大阪）＝「エンデューローレーサー」発表、カードシステムも
- 17 JAPEA第30回理事会（大阪）＝会費基準を見直し
- 18 警視庁が「ラッキーエイトライン」などの賭博で105人を一斉逮捕。カプコン3周年祝賀会、カプコンビル披露（大阪）。「秋田博86」開催（秋田、～8月2日）
- 20 「世界まんが博」開催（大阪、～8月31日）＝カプコンが展示館
- 21 警察庁「昭和61年警察白書」を閣議報告＝60年中の賭博押収機の中でフリッパーはゼロ

海外

- 1 米国USビリヤード社、ビリヤード製造を中止し社名も「イマジネーション・レジャー社」に変更
- 4 米国AAMAがJAMMAに決議文＝米国での著作権者名表示などを要求
- 7 米国AAMAとAMOAが連名でJAMMAに決議文＝日本での出荷を米国での出荷より90日間遅らせることを要求。サン電子、米国子会社「サン・コーポレーション・オブ・アメリカ」設立、社長にジョー・ロビンズ氏
- 15 米国、トレード・ウェスト社がカナダ・オンタリオ州の「怒」の偽造業者を訴える

8月

国内の動き

- 1 「86フェスティバルあまがさき」開催（尼崎、～24日）＝JAPEA有志18社が参加
- 5 エス・エヌ・ケイ新作展（大阪）＝「名人戦」発表
- 22 コナミ工業、新本社ビル披露（神戸）
- 27 AOU第5回理事会（京都）＝「カードシステム特別委員会」「賭博機械対策委員会（仮称）」を正式に設置

海外

- 11 米国モンディアル社がアルバート・サイモン社を買収
- ★ セガ社、米国子会社「セガ・オブ・アメリカ」とオーストラリア子会社「セガ・エンタープライゼス社」設立

9月

国内の動き

- 9 JAMMA第33回理事会（東京）
- 11 AOU第6回理事会（東京）＝ブロック会議制検討
- 18 大分県健全娯楽業協が第3回総会（大分）
- 22 セガ社「アウトラン」記者発表（東京）。25日に鹿児島県健全娯楽業協が第4回通常総会（鹿児島）
- 30 コナミ「ウェックル・マン24」記者発表（東京）

海外

- 1 米国任天堂、〝ファミコン〟米国版の「NES」を全米で展開
- ★ 米国セガ社、「マスターシステム」を米国で本格展開
- 26 米国、ニューヨーク市生活経済局が「スキル・クレーン」を技術介入性のあるゲーム機として承認。米国バリー社、スイスで欧州13ヵ国のディストリビューター会合（～28日）

10月

国内の動き

- 6 JAMMAと米国AAMAが無断コピー撲滅めざし国際会議開催（東京）
- 7 「第24回アミューズメントマシンショー」開催（東京・平和島、～8日）。AOU初の通常総会（東京）＝地区ブロック制発足、賭博機械対策確認
- 13 セガ社など内外11社が韓国コピーヤーを刑事告訴。タイトーも単独で告訴のもよう
- 15 JAPEA第31回理事会（東京）＝新会費基準実施へ
- 30 セガ社、カードシステム実験店オープン（東京）

海外

- 1 米国、フロリダのディズニーワールド開園15周年で記念行事
- 9 イタリア、ローマで「ENADA」開催（～12日）
- 15 ソ連、モスクワで「日本産業総合展86」開催（～24日）＝信水貿易が出展、日本製TVゲーム機などに人気集中
- 18 イタリア、ローマで「MODENA」開催（～22日）
- 22 英国、ロンドンで「ALプレビュー」開催（～23日）

11月

国内の動き

- 5 セガ社、株式を東京店頭市場で公開
- 6 本紙主催「第10回米国AMOA視察ツアー」出発（～17日）。新潟県AMOP組合第7回総会（新潟）、山梨県AMOP協第2回通常総会（甲府）。十日に神奈川県AMOP協の通常総会（横浜）
- 13 タイトー、カードシステム実験店オープン（金沢）
- 15 AOUの近畿、四国、中国地区が合同で初のブロック会議（大阪）
- 21 東京都AMOP協が第2回定時総会（東京）。25日にタイトー新作展（東京、27日大阪）＝「ダライアス」など発表

海外

- 6 米国、シカゴで「AMOAエキスポ86」開催（～8日）。米国コナミ社、シカゴ郊外の新本社ビルを披露
- 13 米国、オーランドで「IAAPAショー」開催（～15日）。スペイン、バルセロナで「FER86」開催（～15日）
- 21 米国、シカゴ郊外で「ピンボール・エキスポ86」開催（～23日）

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito)	7.48
❷	3	怒号層圏（エス・エヌ・ケイ） Victory Road [Dogosoken] (SNK)	6.94
3	2	奇々怪界（タイトー） Kiki-Kaikai** (Taito)	6.84
❹	–	麻雀狂時代（サンリツ電気） Mahjongkyo-Jidai* (Sanritsu)	6.53
❺	–	ファイヤートラップ（ウッドプレイス） Fire Trap (Wood Place)	6.50
❻	–	ギガス（セガ社） Gigas (Sega)	6.27
7	5	バブルボブル（タイトー） Bubble Bobble (Taito)	6.19
❽	9	スラップファイト（タイトー） Slap Fight [Alcon] (Taito)	6.00
❾	10	シティラブ（日本物産） City Love* (Nichibutsu)	5.94
10	6	熱血硬派くにおくん（テクノス／タイトー） Renegade (Technos/Taito)	5.86
11	8	ダブルエックス・ミッション（ユーピーエル） XX Mission (UPL)	5.75
⓬	–	アレスの翼（カプコン） Legendary Wings (Capcom)	5.71
13	7	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	5.70
⓮	24	リアル麻雀 牌牌（アルバ） Real Mahjong* (Alba)	5.38
15	12	特殊部隊ジャッカル（コナミ） Jackal [Top Gunner] (Konami)	5.38
⓰	23	怒（いかり）（エス・エヌ・ケイ） IKARI (SNK)	5.33
17	16	ハレーズ・コメット（タイトー） Halley's Comet (Taito)	5.31
18	15	ビック・イベントゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.18
⓳	21	お雀子クラブ（ビデオシステム） Ojanko Club* (Video System)	5.15
20	14	スーパーオセロ（フジワラ） Super Othello (Fujiwara)	5.14
㉑	37	パステルギャル（日本物産） Pastel Gal* (Nichibutsu)	5.00
22	11	ロードランナー・帝国からの脱出（アイレム） Lode Runner For Two (Irem)	5.00
㉓	25	名人戦（エス・エヌ・ケイ） Meijin-Sen* (SNK)	5.00
㉔	29	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	4.89
㉕	28	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	4.86

* The Traditional Japanese Games　　**Unnamed Games in English

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アウトラン（デラックスタイプ）（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	9.44
❷	–	ロックオン（アップライト）（辰巳電子） Rock-On (Upright) (Tatsumi)	7.33
3	2	スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega)	7.30
4	4	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	6.69
5	3	ＴＸ－１ Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	6.50
6	5	スーパースプリント（ナムコ） Super Sprint (Namco)	6.38
7	6	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	6.00
8	8	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.64
❾	13	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	5.25
10	7	エンデューロレーサー（シットダウンタイプ）(セガ社) Enduro Racer (Sit Down Type) (Sega)	5.20
⓫	12	サンダーセプター（ナムコ） Thunder Ceptor (Namco)	4.83
⓬	15	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	4.75
13	10	エンデューロレーサー（ウイリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega)	4.69
⓮	16	Ｎ.Ｙ.キャプター（タイトー） N.Y. Captor (Taito)	4.67
⓯	17	ＲＦ－２（コナミ／ナムコ） Konami GT (Konami/Namco)	4.60

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	5	レィブン（プリミア） Raven (Premier)	6.75
2	1	ハリウッドヒート（プリミア） Hollywood Heat (Premier)	6.33
3	2	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	6.07
4	3	グランドリザード（ウィリアムズ） Grand Lizard (Williams)	5.71
❺	6	コメット（ウィリアムズ） Comet (Williams)	4.70

調査ご協力店

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ(東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス； プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ； ゲームコーナー・ブルブル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； キャンディ（大阪・東大阪）＝㈱エス・エヌ・ケイ； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ゲームインＵＳＡ（東京・田町）＝㈱東京マルサン； プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Japanese Mfs. Jointly Accused Korean Copiers

Sega Enterprises Ltd., Capcom Co., Ltd., Data East Corp., Tecmo Ltd. and their affiliated overseas companies, totaling 11 companies, organized plaintiffs' group, and on October 13 they brought a criminal charge against Korean copiers (7 Korean companies, 3 persons, and one Japanese person) before the Seoul District Public Prosecutors' Office, on suspicion of infringement upon the Trade Marks Act and the Unfair Competition Prevention Act. This was announced by Kiichi Nishikura, manager of judicial affairs department, Sega Enterprises. According to him, the charged copiers are being investigated based on the charge, and will be prosecuted early in 1987.

The plaintiffs' group consists of Sega, Capcom, Data East, Tecmo and their affiliated overseas companies. Thereafter, SNK Corp. and Broderbund of the U.S. joined a series of those legal procedures. Apart from the plaintiffs' group, Taito Corp. is proceeding with its own legal procedures (incl. criminal accusation). Both actions are based on the policy to eliminate Korean copiers confirmed at an international meeting held October 6 by American Amusement Machine Association (AAMA) and Japan Amusement Machinery Manufactures Association (JAMMA) in Tokyo.

The accusation steps on October 13 were taken by the people of the plaintiffs' group, including Nishikura from Sega, accompanied with the executive vice president, David Weaver, director of industry affairs and enforcement, Robert Fay, from AAMA. The accusation was attached with corroborative exhibits for evidence preservation procedure against the Korean copiers based on Sega's application, and a variety of exhibits secured by AAMA. Those exhibits seem to be suggestive of a "crime" committed by Korean copiers who were accused. Those accused are Philko Corp., Royal Electronics, Seo Jin Corp., A-1 Electronics, Suna Electronics, San Electronics,

Daishin Electronics, three Koreans and one Japanese (Takumi Uchishiro). In June, this year, several of them were subjected by the Seoul District Court to the evidence preservation procedure. In Korea, since the copyright of video games remains yet to be established (it is likely to be established by summer '87), the criminal charge, was brought not according to the Copyright Act, but according to the Trade Marks Act and the Unfair Competition Prevention Act. It is rumored that, when prosecuted, application of criminal punishment will be unavoidable.

For two days from October 14, the plaintiffs' group, after the criminal charge procedure, visited the related government offices, such as the Patent Agency and the Department of Commerce, to point out that unauthorized copied pc boards of Korean make are rampant all over the world in large quantities and at cheap prices, dealing a serious economic blow to the legitimated developer/manufacturers and distributors. As such, they asked for urgent improvement of the situation.

Commenting on the current action, manager Nishikura said: "Those charged this time are enterprises that are involved in copy on a large scale in Korea. Thus, our reletively action will also shock the other Korean copiers heavily".

SNK Establishes Again Its Subsidiary Of U.S.

SNK Corporation of Osaka announced that it has recently established SNK Corpration of America, a subsidiary. Eikich Kawasaki, president of SNK Corp., assumed office as chairman of SNK Corp. of America, Shinichi Ikawa, manager sales & marketing of SNK Corp., was appointed president, and Paul Jacobs (former director of Capcom U.S.A.) was appointed vice-president. The new company will undertake the marketing of video games researched, developed and manufactured by SNK, in the American market.

The new company is the 'second' American subsidiary of SNK Corp. in the U.S. The first subsidiary was SNK Electronics Corp. (chairman Eikichi Kawasaki; president Takahito Yasuki) founded in the fall of 1982 in the suburbs of Los Angeles. In June 1985, this subsidiary became independent of SNK Corp. of Japan, and as Romstar Inc., it has continued to date. Romstar Inc. is exclusively manufacturing and selling a number of video games of Capcom, Taito, etc., and its management is stable. However, it has no transactions with the previous parent company.

Thereafter, SNK Corp. has continued to grant exclusive selling rights for its videos to Trade West Inc., TX., U.S.A. (president John Rowe). An agreement is made on each game. "Ikari Warriors" is one of such games, and made a big hit. In the near future, the new video "Victory Road" (Dogo-Soken in Japanese) will be shipped to the North American market, and supplied through Trade West to distributors. SNK of America, the new subsidiary, undertakes such marketing operations.

Since S. Ikawa once belonged to the trade department of Taito, he is well acquainted with the amusement game trading business. The new company's address is as follows:

SNK Corp. of America
246 Sobrante Way, Sunnyvale,
CA 94086 U.S.A.
Phone ; (408)736-8844

AMOA Expo '86 Participated By Many Japanese Videos

Reflecting the situation in which the American amusement game business had completely regained stability, the AMOA Expo '86 (November 6–8, Chicago) was filled with cheerful conversations. However, the participation of American developer/manufacturers has reduced, and instead, the ratio of Japanese developer/manufacturers has yearly increased. Thus, American manufacturers will have to be more active from now on.

In fact, American video games enter the Japanese market very rarely (only Atari products are imported by Namco). Products of Bally Midway, Bally Sente, Cinematronics and Nintendo of America have not been imported at all. This situation is said to reflect the difference between the Japanese market where the basic system is conversion by pc board replacement, and the American market where the basis is dedicated games (complete). It is certain that a game popular in Japan may not necessarily become popular overseas, while the reverse may also be true. In general, however, a good game should become popular internationally. Thus, an improvement of international marketing is desired.

American good videos at the AMOA Expo '86 as observed by Japanese trade people will probably be as follows: Atari Game's "720°", Bally Sente's "Street Football", Williams' "Joust 2", Cinematronics' "Danger Zone", and Nintendo of America's "VS. Slalom". Among flipper pinballs, Williams' "Pin Bot" and Premier's "Gold Wings" (these two models will be supplied to Japan through Taito) are notable. Thus, while flipper pinballs go to Japan, video games don't – this is the present trade state of Japan with respect to American products.

It should rather be said that Japanese video games are more vigorous than the American's. At the AMOA Expo, Taito's "Kick and Run", Capcom's "Side Arms" and Tecmo's "Tee'd Off" were unveiled for the first time. All others had been unveiled at the AM Show held in Tokyo (October 7–8). Sega's "Out Run", Konami's "Wec Le Man", etc. drew hot attention of American operators. Thus, for the time being, products developed by Japan will continue to be supplied throughout the world.

With the American market going to stabilize, American developer/manufacturers are expected to grow their developing power steadily.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan